武器を持ったキャラのかっこいい決めポーズが描きたい！
×戦国・時代物ファンのための作画資料、見参!!
「日本の武器を持ったキャラのかっこいい決めポーズが描きたい！ でも、想像だけで武器や構えを描くのは難しい…」そんな人のために、日本の武器を持った決めポーズのイラストを200種類以上収録した作画資料集。アクション・コーディネーターによる監修で、武器の扱い方の基本をおさえ、キャラ1体でバッチリ決まるかっこいいポーズが実現しました。日本刀の抜き方・納め方、各武器のデータベース、時代劇風衣装を描くコツなど、創作に役立つ豆知識&コラムも満載。おまけのアタリ絵を活用して、あなたのオリジナルの絵柄で、颯爽と戦うキャラクターを描いてみよう！
ページが開きやすい！
データ・バインディング
トレースできる！

戦う！
和風武器
イラストポーズ集
著 両角潤香 みずなともみ
監修 早瀬重希 アクションチームRAL'C主催
マール社

# はじめに

「歴女（れきじょ）」という言葉があります。言葉どおり、歴史にはまってしまった女性のことを指します。そのきっかけとなったのは、戦国系のゲームや大河ドラマなど、今までにも数多くあった歴史を舞台にした作品が、近年では親しみやすい人物がクローズアップされたり、衣装や武器が現代風にスタイリッシュにアレンジされたりと、単なる「昔の古いもの」から、とても身近に感じられるものになったことが大きいと思います。

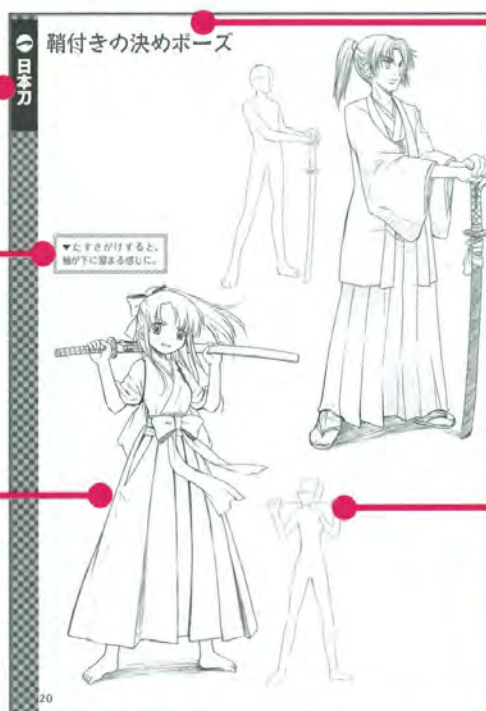
そして、そういった歴史作品が流行（はや）ることで、絵を描くことが好きな方々の頭に浮かんでくるのは、「自分も歴史物のイラストやマンガを描きたい！」という考えだと思います。

しかし、現代とは違う衣装、髪型、そして見慣れない武器で溢れかえっている時代物の世界。着物の構造も襟（えり）の合わせ方もよく分からないし、髪型や武器の持ち方など、どうすればいいのか、流行の作品みたいに現代風にして取り入れたくても、どの部分をアレンジしてどの部分を忠実にすればいいのか……など、いざ描こうにも、迷ってしまう点はとても多いのではないでしょうか。

本書では、そんな、歴史物を描きたい初心者の方から、武器の仕組みや実際の構えなどのポーズを詳しく知りたいという中～上級者の方まで、幅広い方々にお使い頂ける、「歴史物によくあるような武器を持った、かっこいいポーズのイラスト」を約 200 点、集めてみました。日本刀はもちろん、なぎなたや手裏剣など、歴史物と聞いてイメージされる武器を数多く取り上げ、アクションコーディネーター・アクション監督の早瀬重希氏の監修のもと、武器の扱い方の基本をおさえた解説と共に掲載しています。この本が、資料として、イラスト集として、また読み物としても、みなさまの創作活動のお役に立てれば幸いです。

知れば知るほど奥深い和風武器の世界を、一緒に紐解（ひもと）いていきましょう！

## 本書の使い方

本書は、「時代劇風のポーズを描きたい！」と思ったときに参考にできるイラスト資料集です。各ページに日本の武器を持ったキャラクターのポーズとアタリ（おおまかな下描き）が載っているので、それを参考に自分の絵柄でキャラクターを描くことができます。特殊製本で、本を開いたまま置いておきやすくなっています。

## 著作権・二次使用について

| | 本書の**イラスト**を模写またはトレースする | **アタリ**を活用する |
|---|---|---|
| ◆個人のホームページやブログでの発表 | ○ ★ただし、本書名を明記してください | ○ |
| ◆外部（総合イラストサイト、コミュニティなど）への投稿 | ○ ★ただし、本書名を明記してください | ○ |
| ◆同人誌 | × | ○ |
| ◆商業誌 | × | ○ |
| ◆注文を受けて制作する作品 | × | ○ |

## おことわり

本書は「イラストや漫画などの創作において、見栄えのするポーズ」をテーマとした資料集で、各武器の正統な扱い方に沿うものではありません。史料や流派によっては本書の内容と相違のある場合がございます。

# 目次


はじめに 2
本書の使い方 3
著作権・二次使用について／おことわり 3
目次 4
作品例 その壱 6
その弐 8
その三 10
その四 11
時代劇風の衣装を描いてみよう 12
和服の仕組み 13
「『カッコいいポーズ』とは何か」 14

**第壱章　刀・二刀流** 15

日本刀の解説 16
鞘(さや)付きの決めポーズ 20
抜刀 26
静かな構え 32
動きのある構え 41
◆一時休戦こらむ◆その壱 47
武士は右利き？　左利き？
斬る 48
◆一時休戦こらむ◆その弐 52
刀の使い方

**二刀流** 54

静かな構え 54
動きのある構え／斬る 59
◆一時休戦こらむ◆その三 64
武器に由来する言い回し Part1

**第弐章　槍** 65

槍の解説 66
静かな構え 68
動きのある構え 73
決めポーズ 78
◆一時休戦こらむ◆その四
武器に由来する言い回し Part 2 82

**第三章　なぎなた** 83

なぎなたの解説 84
静かな構え 86
動きのある構え 88
決めポーズ 96
◆一時休戦こらむ◆その五 98
世界の武器いろいろ

**第四章　手裏剣・クナイ** 99

手裏剣・クナイの解説 100
手裏剣のポーズ 102

クナイのポーズ 108
◆一時休戦こらむ◆その六 116
忍者って何者？

第五章　弓・鎖鎌・その他 117
弓の解説 118
弓のポーズ 119
鎖鎌の解説 124
鎖鎌のポーズ 125
◆一時休戦こらむ◆その七 130
馬はどんな風に活躍したの？

その他 132
トンファ・銃と刀・鉄扇(てっせん)・かんざし・
おふだ・錫杖(しゃくじょう)・槌(つち)・仕込み刀・おおぬさ
◆一時休戦こらむ◆その八 144
まだまだある和風武器

第六章　群像 145
おわりに 158
執筆陣紹介 159
主要参考文献 160


## こんな疑問も解決！


◆袴(はかま)はどうして両側が切れているの？
→P.12
◆着物の襟はどっちが上？
→P.13
◆刀の長さは決まっているの？
→P.16
◆刀は右側と左側、どっちに差せばいいの？
→P.17
◆刀の正しい持ち方を知りたい！
→P.18
◆なぎなたが女子の武器なのはなぜ？
→P.84
◆手裏剣の上手な描き方を知りたい！
→P.100


などなど！

## 作品例 その壱

◆それぞれの武器の特性を知ることで、その武器ならではのカッコいい決めポーズを作ることができる。シチュエーションを考えながら、キャラクターと武器の関係が伝わるようなシーンを描いてみよう！

闇を切り裂く手裏剣は俊敏な
くのいちの必殺技！
凛
武家の女子が護身用に
身につけた なぎなたの術
跳

作品例 その弐
◆同じポーズからでも、年齢や性別の違うさまざまなキャラクターを描き分けることができる。年齢や肩書き、時代設定を考えながら、衣装や表情などで個性を出してキャラクターに命を吹き込もう！
「こんなところで死ぬわけにはいかない！」
父の仇討ちを果たすため形見の刀とともに旅する少年
「一本いただきっ☆」
笑顔で悪をぶった斬る！時空を駆ける 世直し刀ガール
▲上半身は洋服風だが、腰の帯や足もとで和のイメージを創っている
◀和服の要素を取り入れつつ、和洋折衷で時代を限定しないコスチューム

「世話の焼ける……」
熟練の技が光る！
ピンチを救う 頼れる師範
「女の武器は色気だけじゃないのよ」
仲間のためなら手段は問いません
美貌と慈愛の女剣士
▲師範の右足は外に向き、
◀女剣士の右足は少し内側に向いている。男女の違いや年齢によって、ポーズのアタリに微調整を加えるのがポイント！

作品例 その三
◆小物として武器を持たせると、個性さまざま、賑やかな一枚絵に！
illustration：みずな ともみ

◆P.34のポーズをベースに、キャラを変え、構図もバストアップにした。

illustration：貴月 未来

# 時代劇風の衣装を描いてみよう

カッコいい時代劇風のポーズを描くならば、衣装や小物にも凝りたい！　でも、着物や袴って、ぼんやりと形は分かるけど、いざ描いてみるといまひとつ形が決まらない……。そんな風に思ったことはありませんか？和服をうまく描くには、「構造を理解すること」、そして「記号的なポイントをおさえて描くこと」、この２つのポイントが大切です。まずは、ぱっと見ただけでは分かりづらい、袴と着物の仕組みに注目してみましょう。

## 袴の構造

和風武器を持ったポーズの衣装といえば、ダントツで袴姿が多い。袴は、前部分と後ろ部分を縫い合わせた構造になっている。着物同様、体型に合わせてウェストを調節できる、合理的な装束だ。中の方でも途中から前後を縫い合わせてあり、キュロットのようになっている。

前部分

後ろ部分

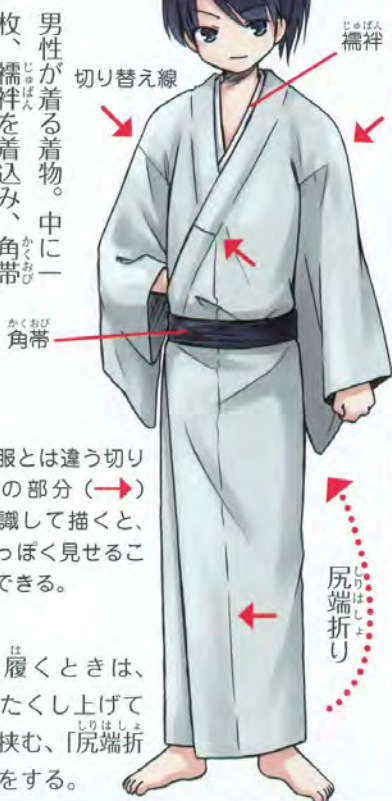
◆前部分にも後ろ部分にも、それぞれヒモが付いている。

前には五つの襞があり、五徳（仁義礼智信）と、儒教で守るべき五つの道を表している。

◆前と後ろを合わせてヒモで結んでいるので、脇が少し空いているのだ。

後ろにはひとつ襞。二つ心のない、忠誠心を表現している。

## 着流し

男性が着る着物。中に一枚、襦袢を着込み、角帯で留めるのが一般的。

◆洋服とは違う切り替えの部分（→）を意識して描くと、着物っぽく見せることができる。

袴を履くときは、裾をたくし上げて帯に挟む、「尻端折り」をする。

## たすき掛け

一本のヒモで袂（袖まわり）の布を留めておく工夫。男女ともに行う。左の脇の付け根あたりで結ぶ。

後ろは「×」になる。

## 女子の袴

女子の袴も、前五本、後ろ一本の襞がある※。ヒモを左腰前で結び、上から垂らす。

※ただし、巫女の袴は前の襞が四本になる。

# 和服の仕組み

「和風ファンタジーやオリジナル時代劇のキャラクターを描きたいとき、どうしても現代的なコスチュームになってしまう」。これは、和服の記号的なポイントをおさえきれていないために起こる悩みです。つまり、逆に言えば、記号となる基本パーツさえおさえれば、他のパーツでどんなに大胆なアレンジをしても「和風の衣装」に見えるということ。ここでは代表的な四つの和服の「記号的要素」を紹介します。

# 寄稿　監修・早瀬重希氏
# 「『カッコいいポーズ』とは何か」

「カッコいいポーズ」とは何か？　アクション映画や劇画において「見栄えのするポーズ」と言うのがある。アクション監督の観点から見ると、それは、大きく二種類に分けられる。

まず一つは、演舞や武道の型のように形式美を追求した構え、ヒーローキャラクターのポーズや舞台、また映画でも「待ってました‼」と大向(おおむ)こうがかかるようなポーズ。よく言うところの「お決まり」のポーズである。実はこの「演舞や武道の型のポーズ」にも、単に形の美しさだけではなく、ちゃんとした動きとしての意味があるのだ。例にとって説明すると、剣術の場合、「下段の構え」というものがある。刀の切先(きっさき)（刀の先端）を下にして相手を牽制(けんせい)しながら対峙(たいじ)する構えのことをいう。当然、相手はこちらの下段を攻撃することができない。すると、次に「下段以外を狙ってくる」という相手の攻撃が読めてくる。これを映画や劇画のシーンで使用する場合、以下の「心理的作戦」も盛り込むことが出来るのだ。あくまでも一例だが、剣を下段に構え、上段部分に隙がある様に見せ、敢(あ)えて相手に上段に打ち込ませる。主人公は計算どおり、余裕で（例えばニヤリとした表情で）それを捌(さば)いて攻撃する。こうした構えや動きの意味（戦略）もふまえてポーズを描けば、キャラクターの表情も生き生きとしてくるのではないだろうか。

もう一種類のポーズは、感情的な内面の部分を表現した「感情重視」のポーズだ。前者が「形式美」を追求しているのに対し、ケンカのような、型にはまらない「リアリティ」がある構え。力が漲(みなぎ)りすぎて転んでしまったり、パンチが空を切ってしまったり、たとえ形は美しくなくても「怒り」や「絶叫」など荒々しい呼吸が伝わってくるような臨場感溢れるポーズのことだ。これをストーリーの展開や格闘相手によって使い分けると、さらに効果的である。映画に例えた場合、前者の「構えなどの形式を追求したポーズ」は、物語の前半や、格下の相手と格闘して、華麗にやっつけるシーンで使う。そして、物語中盤以降に、黒幕、ボスなどの強敵と戦う時には、「くそー！　負けてたまるか！」という気持ちを前面に押し出した、後者の「感情重視」のポーズになるのだ。そして、ヤラレテモ、ヤラレテモ立ち向かっていき（やられの美学。視聴者を主人公に感情移入させる）、最終的には何かをきっかけに大逆転し、勝利を収める。その大逆転の時に、また前者の形式美を意識したポーズに戻って必殺技を出すか、または流れに任せて「感情重視」のまま、渾身(こんしん)の力を振り絞って戦い抜くのか。これは演出によるが、このような流れでアクションシーンを構築する場合が、多々ある。

伝統的な構えや形式美的な構えをふまえつつも、創作家として、キャラクターの現状や感情を理解することにより、新しい見せ方、型にはまらないポーズが生まれるのではないのだろうか。

（早瀬 重希　はやせ・しげき　アクションコーディネーター・アクション監督
詳しいプロフィールは P.159 参照）

# 第壱章

# 刀

# 二刀流

# 日本刀

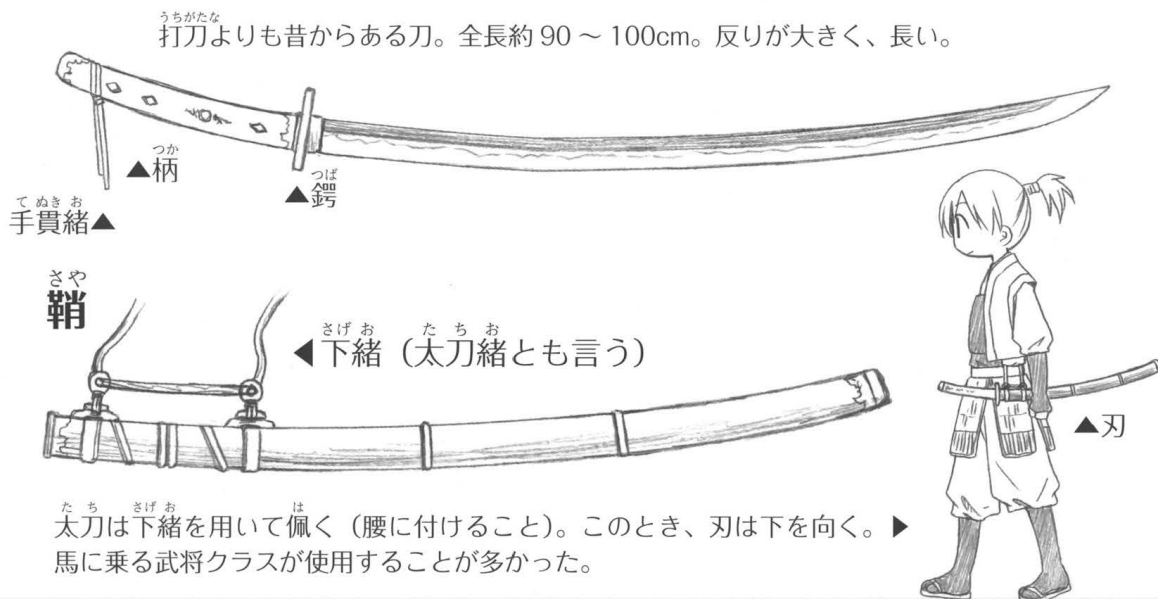
日本の武器として最も長い歴史を誇る刀。「武士の命」とも言われた日本刀の魅力とは……。

日本刀の刃は、柔らかい鋼の外側を硬い鋼でつつみ、槌で叩いて鍛え上げて作る。刃にゆるやかなカーブがあり、西洋の剣のような「突く」武器ではなく、「斬る」武器である。刀の形状の歴史をたどると、奈良時代には直刀、平安・鎌倉時代は主に太刀、室町・桃山・江戸時代は打刀が多く使用されたことが分かる。

## 太刀 たち

平安後期〜室町前期

打刀よりも昔からある刀。全長約90〜100cm。反りが大きく、長い。

太刀は下緒を用いて佩く（腰に付けること）。このとき、刃は下を向く。▶馬に乗る武将クラスが使用することが多かった。

## 打刀 うちがたな

室町後期〜幕末期

室町期あたりから、太刀に代わって使用されるようになった。もとは、騎馬しない下級武士が使うものだったが、抜刀から斬りつけるまでが一連の流れでできる機能性から、時代が下るにつれて、武将クラスも平時は打刀を使用するようになった。

### 大刀

全長約95cm。重さは鞘を入れて約1kg。

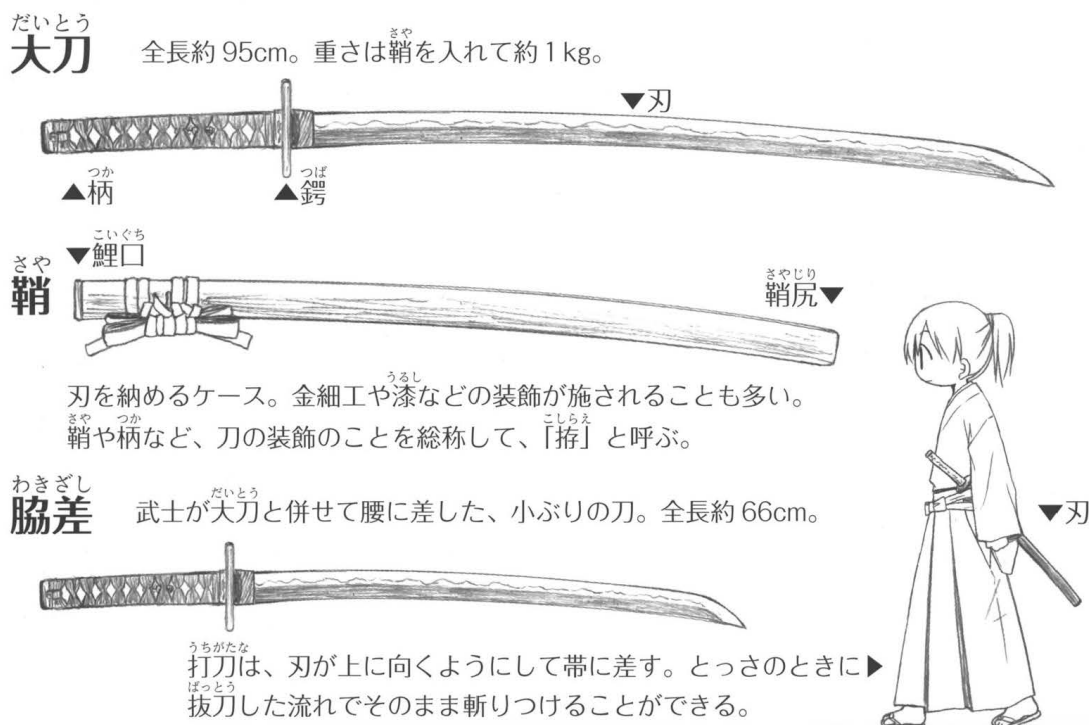
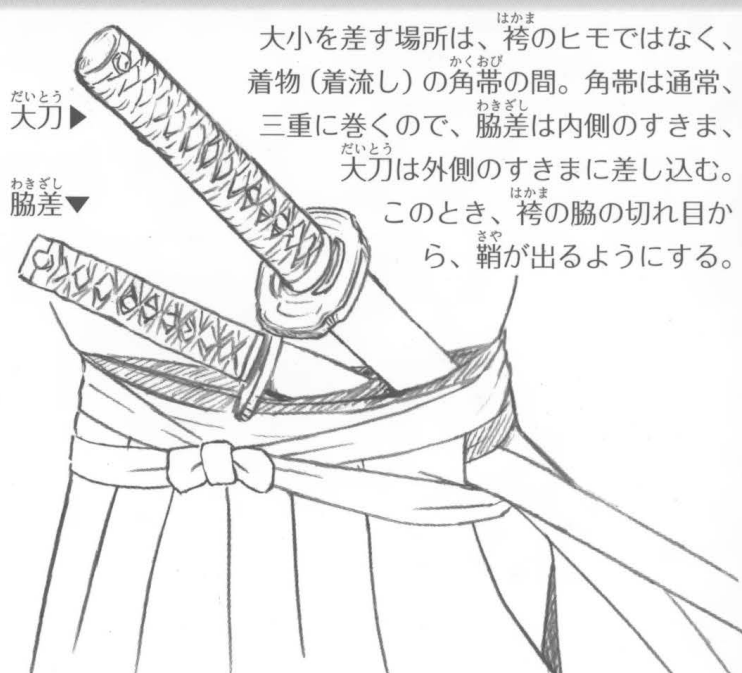
刃を納めるケース。金細工や漆などの装飾が施されることも多い。鞘や柄など、刀の装飾のことを総称して、「拵」と呼ぶ。

### 脇差

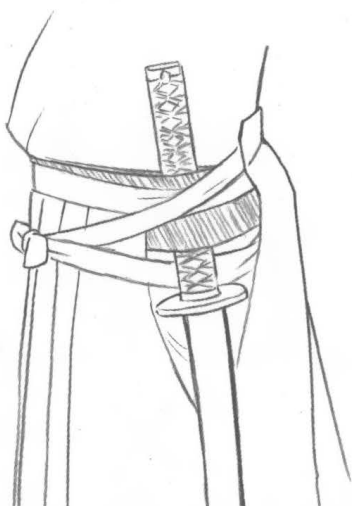
武士が大刀と併せて腰に差した、小ぶりの刀。全長約66cm。

▼刃

打刀は、刃が上に向くようにして帯に差す。とっさのときに▶抜刀した流れでそのまま斬りつけることができる。

## 差し方

江戸時代、大刀と脇差の二本を腰に差すこと（大小二本差し）は、「武士」と「農工商」を区別する証しだった。刀に手をかけるのは手を休めているわけではなく、いつ何時でも抜刀できるようにするための用心である。

大小を差す場所は、袴のヒモではなく、着物（着流し）の角帯の間。角帯は通常、三重に巻くので、脇差は内側のすきま、大刀は外側のすきまに差し込む。このとき、袴の脇の切れ目から、鞘が出るようにする。

**よくある間違い その一**

鍔が帯より下にある。鞘だけ引っ張られたら抜け落ちてしまう！

**よくある間違い その二**

袴のヒモにしか鞘が通っていない。締め付ける力が弱いので、これでは刀が縦になってぶら下がってしまう。

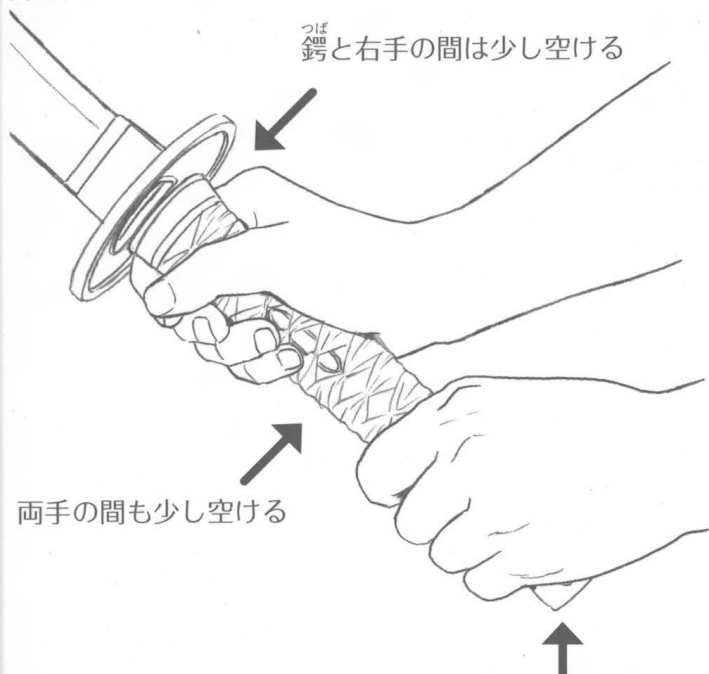
## 抜き方（抜刀）

刀を抜きながら刃が相手に向くように、鞘を水平にしながら抜く。左手は、鞘を後ろに引くような感じで、右手は大きく回す。

## 納め方（納刀）

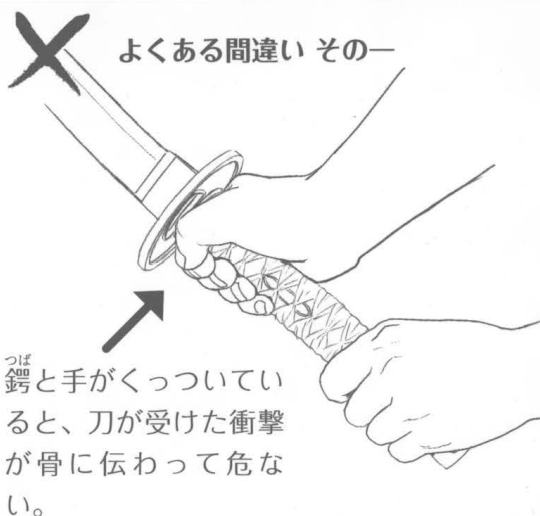
切先が鯉口に入ったら、刀を滑らすようにして納める。柄を強く握りすぎないように。

## 正しい持ち方

刀を振るときは、テコの原理を利用して右手を前に押し、左手を引くようにするので、柄を握るとき、手にぎゅっと力を入れすぎてはいけない。

右手を上にして、もう片方の手は柄頭に小指がかかる程度に握る。柄頭は、完全には隠れない。

### よくある間違い その一

鍔と手がくっついていると、刀が受けた衝撃が骨に伝わって危ない。

### よくある間違い その二

両手がくっついている。これではテコの原理を利用できないので、刀が振れない。

## 背負い方

左肩から柄が出るのが一般的な背負い方。鞘尻を浮かせて、右手で大きく弧を描くように抜刀する。

鞘の二ヶ所をヒモでくくって留めている。打刀の場合、刃は上に向き、太刀の場合は、刃は下に向く。

### よくある間違い

ヒモの向きが逆。これでは鞘の一ヶ所しか留まっていない。また、刃が下に向いている。曲がりが逆になっているので、スムーズに抜けない。

# ポイントをおさえた日本刀の描き方

よく見慣れている気がする日本刀だが、描こうと思うと、柄の厚み、刀身の反り加減など、意外に難しい。ここでは各部の名称に触れながら、作画に際しておさえるべきポイントを紹介する。

鎺：刀身が鍔におさまるようにするための金具。これをしっかり描くと、立体感が増す。

楕円で、握りやすい形になっている。
柄の断面図▼

◆西洋の剣は直刀が多いが、刃に反りがあるのが日本刀の特徴。峰部分は比較的、直線的に描き、刃のほうをゆるやかなカーブで描くとうまくいく。

峰または棟

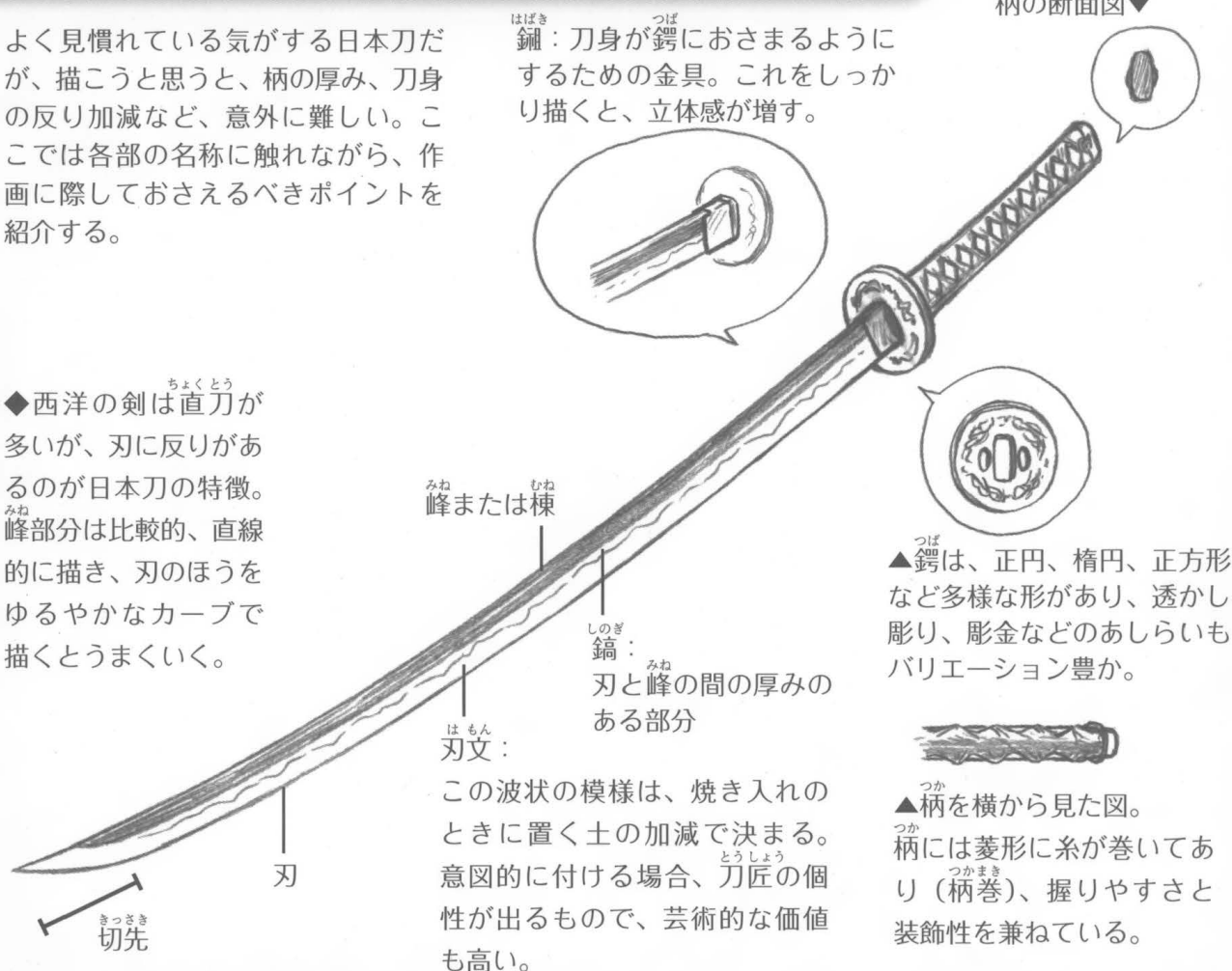
鎬：
刃と峰の間の厚みのある部分

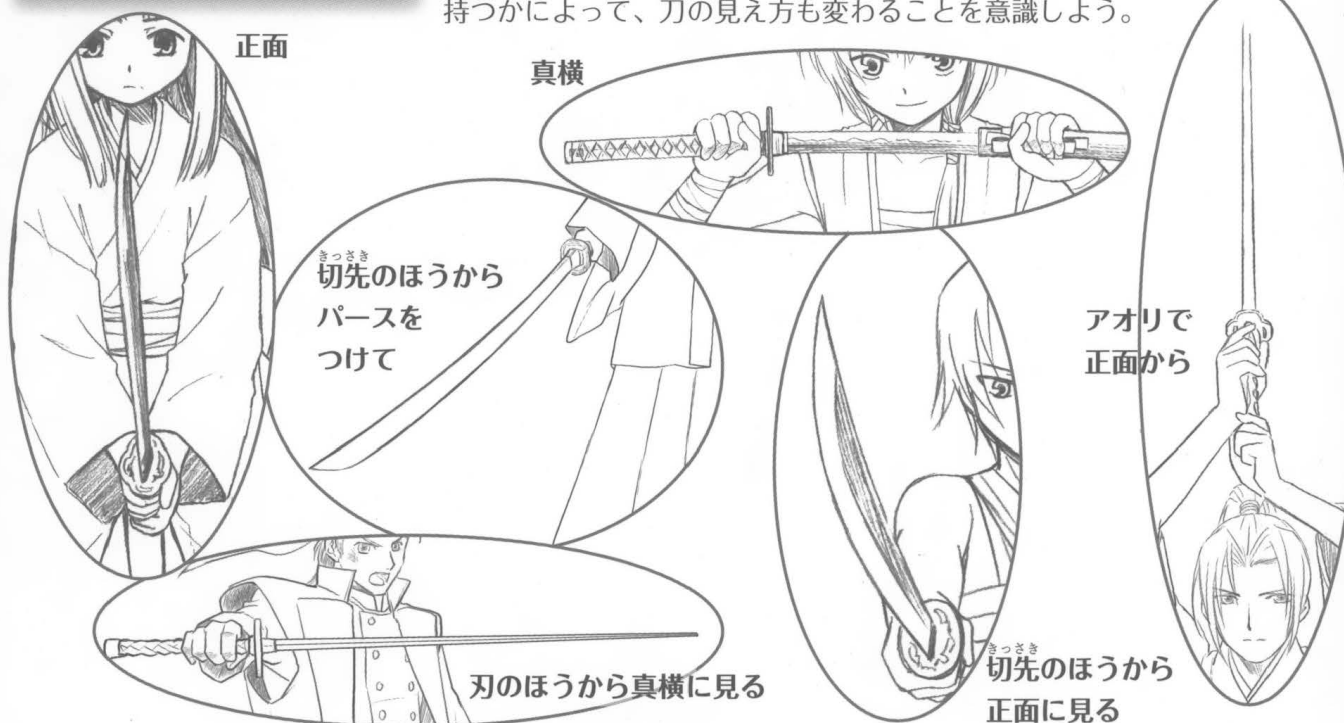
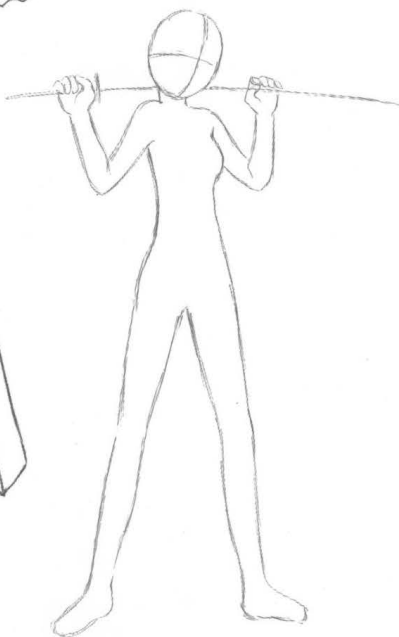
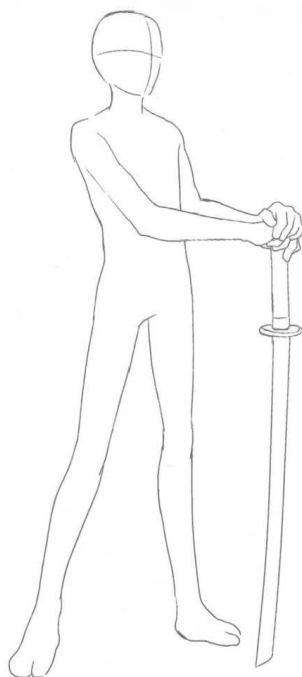
刃文：
この波状の模様は、焼き入れのときに置く土の加減で決まる。意図的に付ける場合、刀匠の個性が出るもので、芸術的な価値も高い。

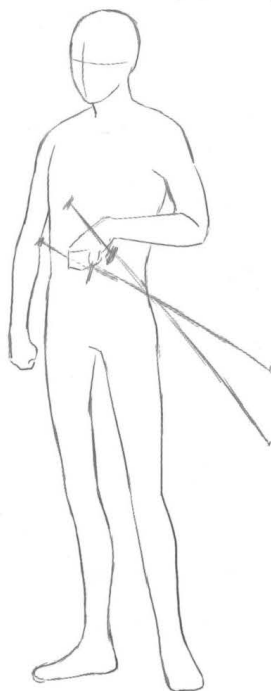
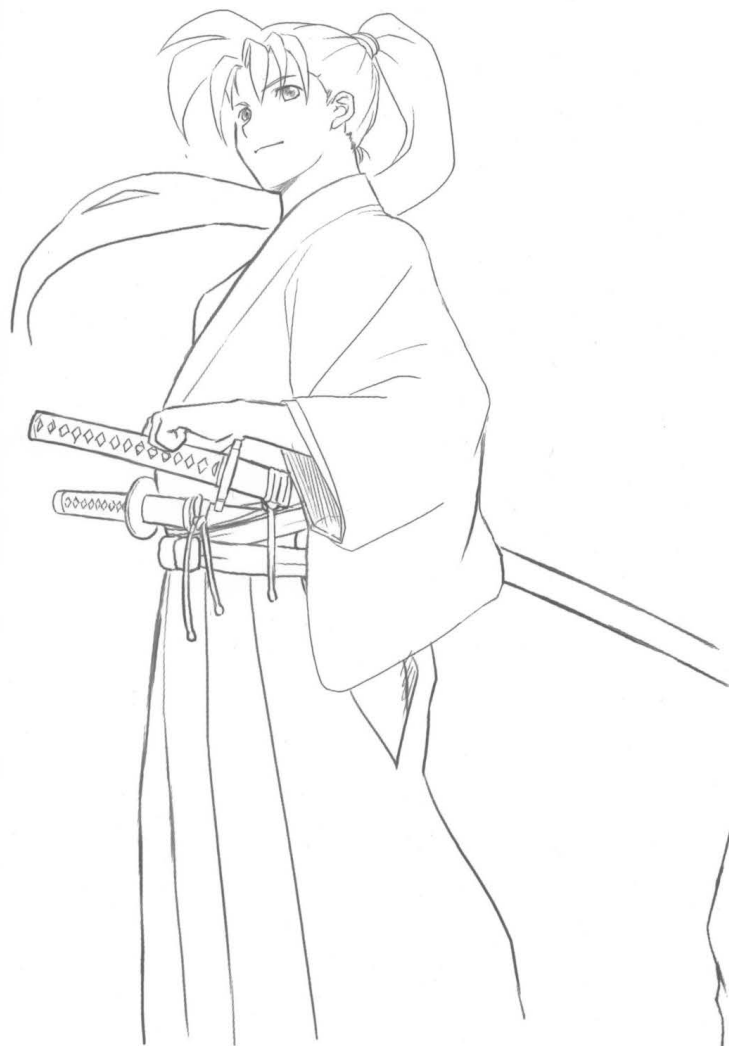
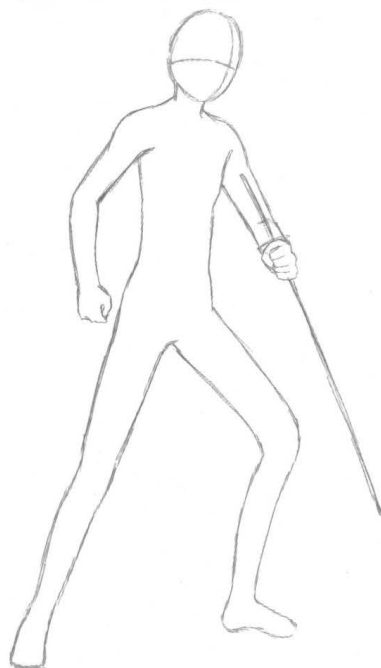
刃

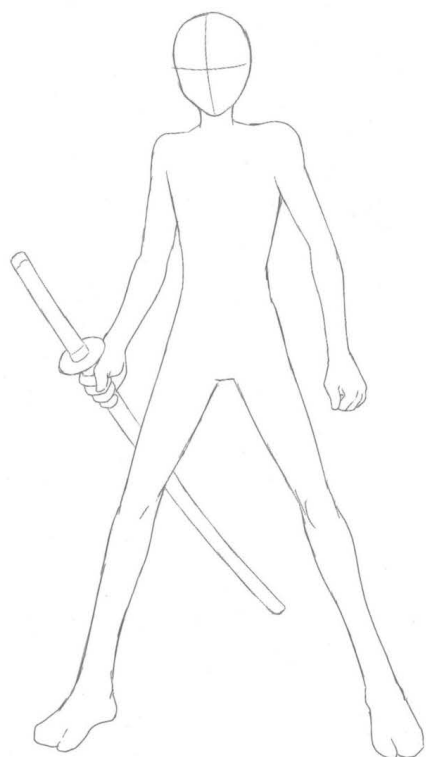
切先

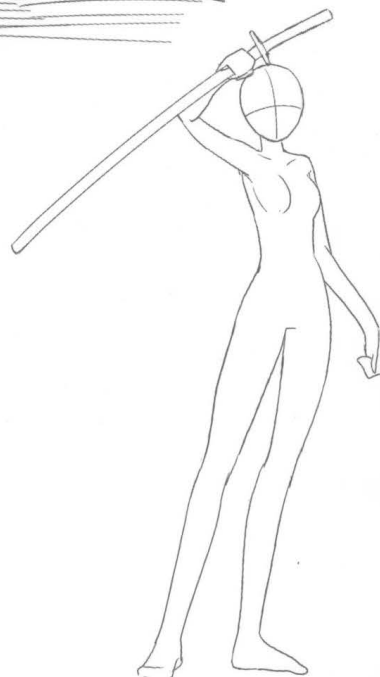
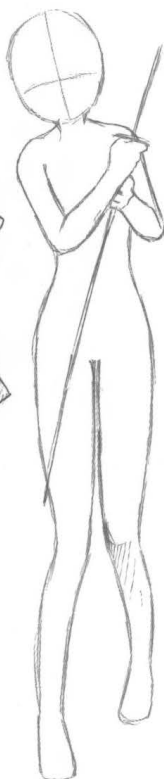
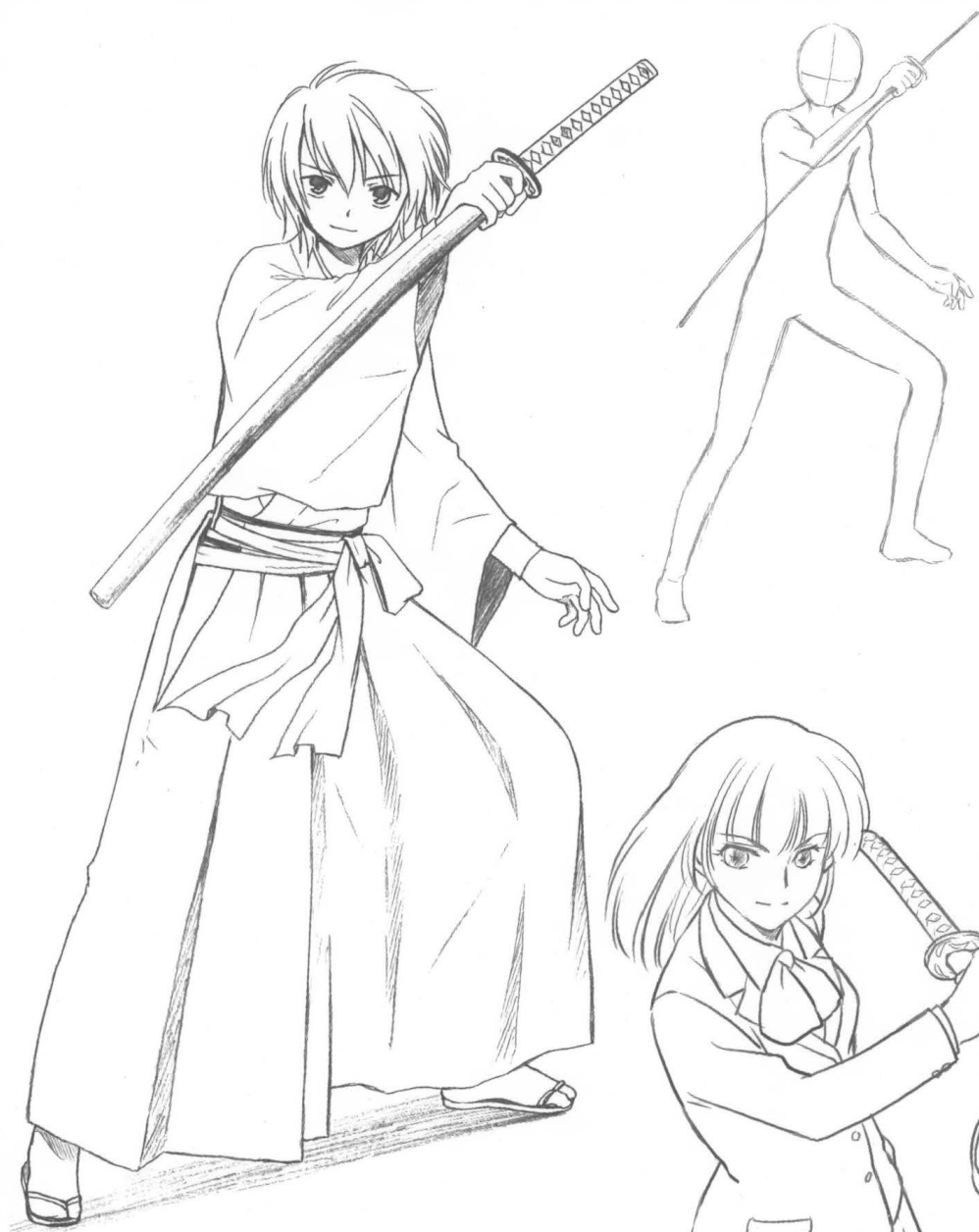
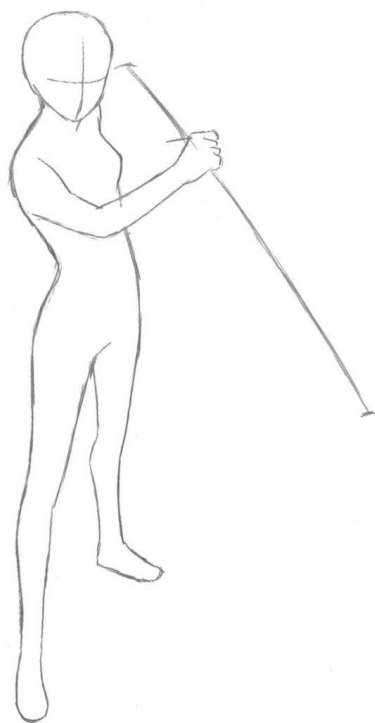
▲鍔は、正円、楕円、正方形など多様な形があり、透かし彫り、彫金などのあしらいもバリエーション豊か。

▲柄を横から見た図。
柄には菱形に糸が巻いてあり（柄巻）、握りやすさと装飾性を兼ねている。

## さまざまな角度

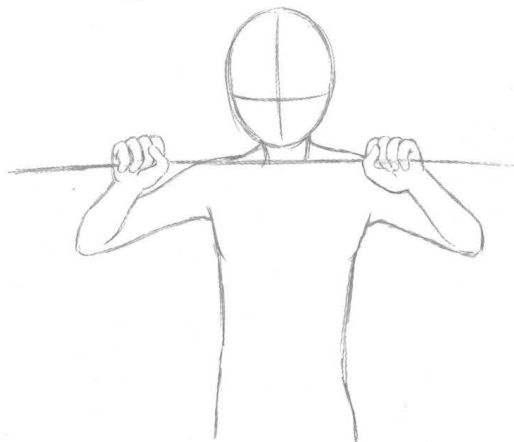
刀は真横から見ると幅があり、カーブがあるが、刃のほうから見ると薄く、直線的に見える。キャラクターがどのように持つかによって、刀の見え方も変わることを意識しよう。

# 鞘(さや)付きの決めポーズ

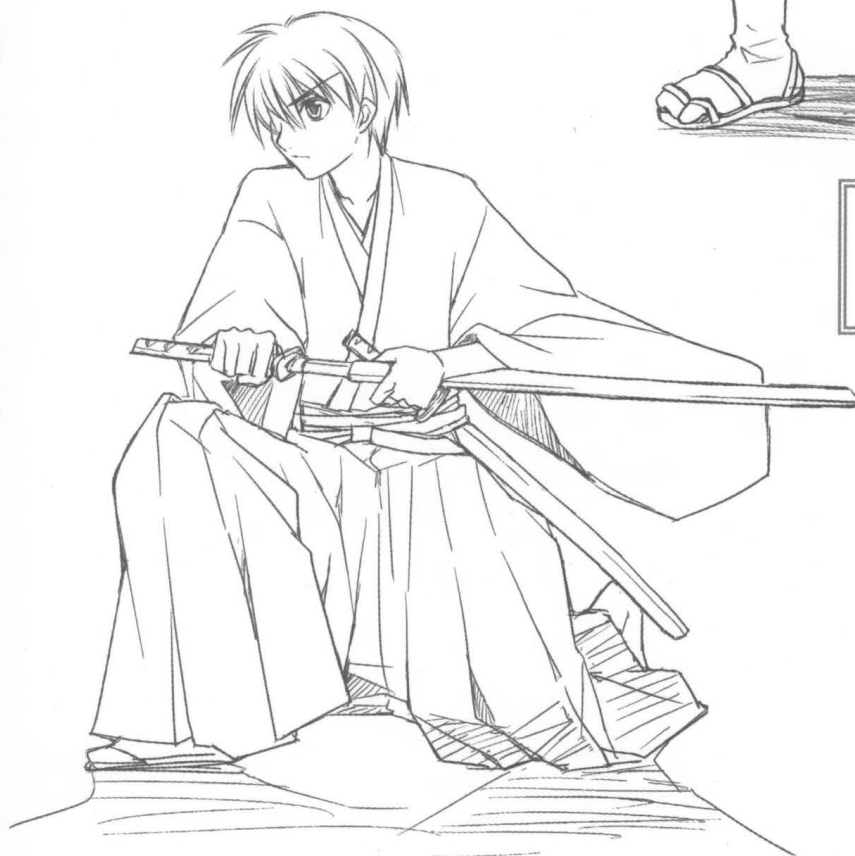
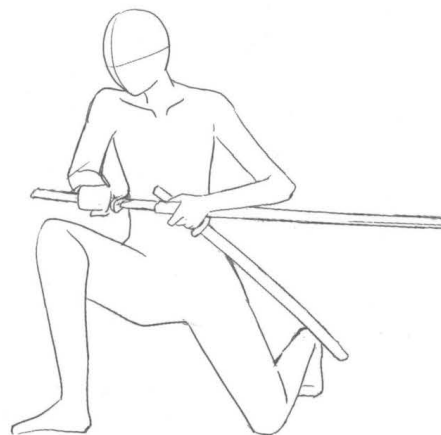
◆刀を差したときの、刃の向きに注意。打刀(うちがたな)は、刃（カーブ）が上に向く。

# 鞘(さや)付きの決めポーズ

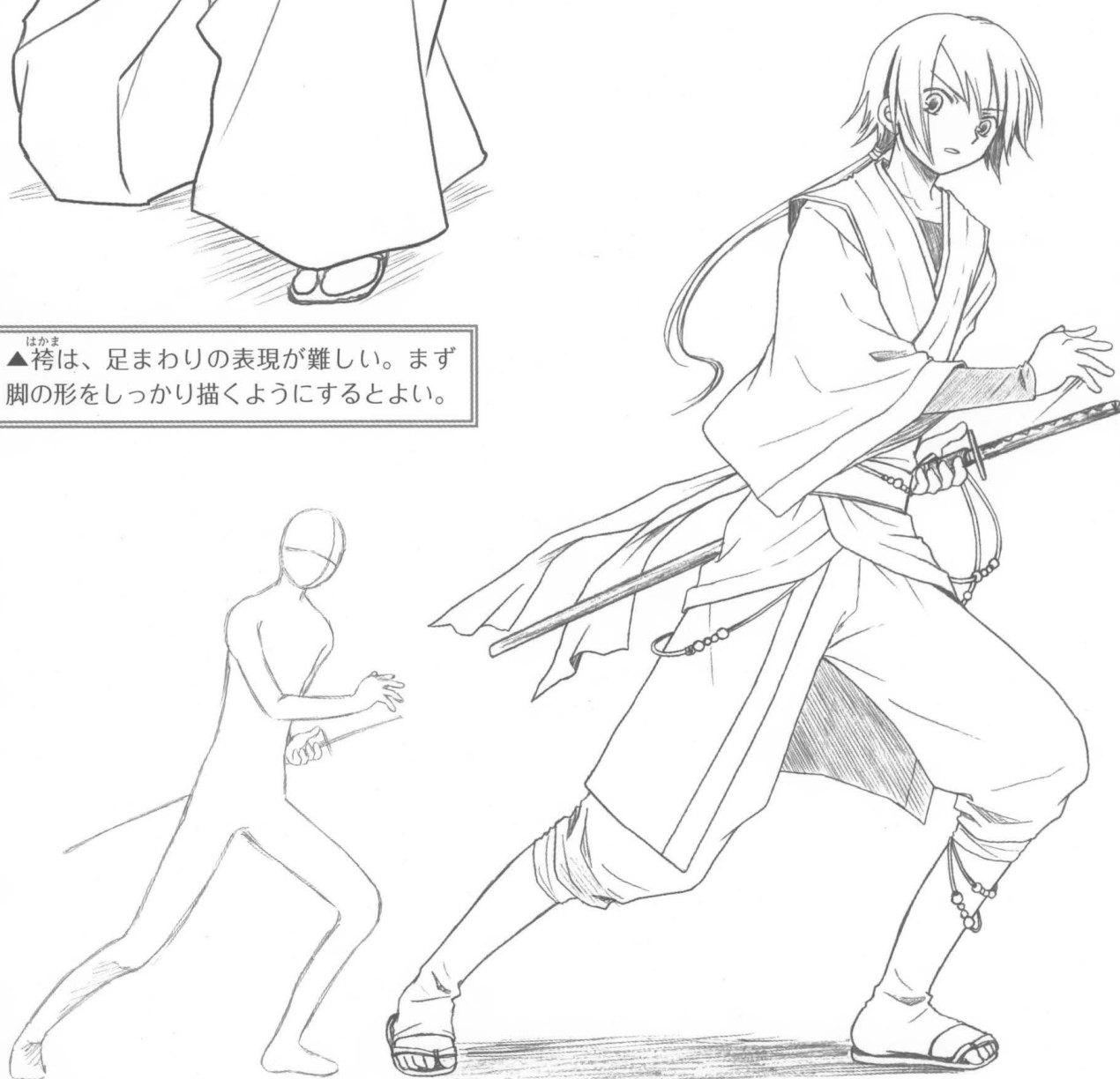
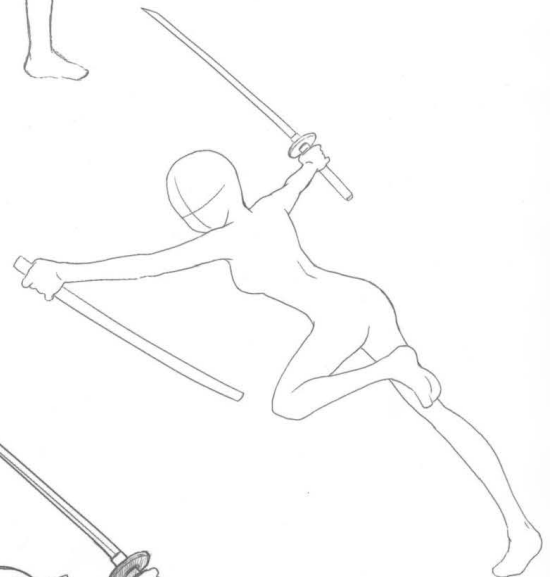
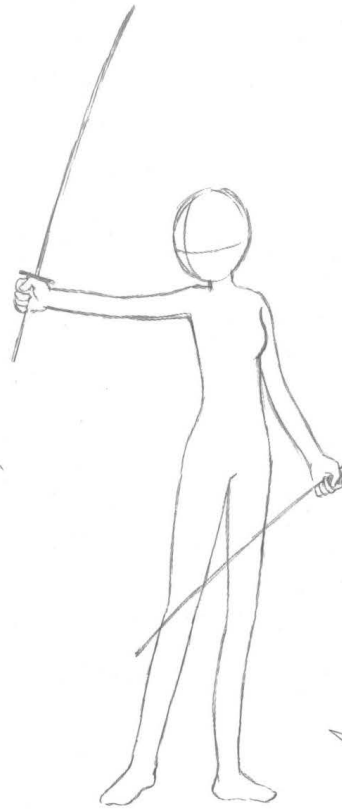
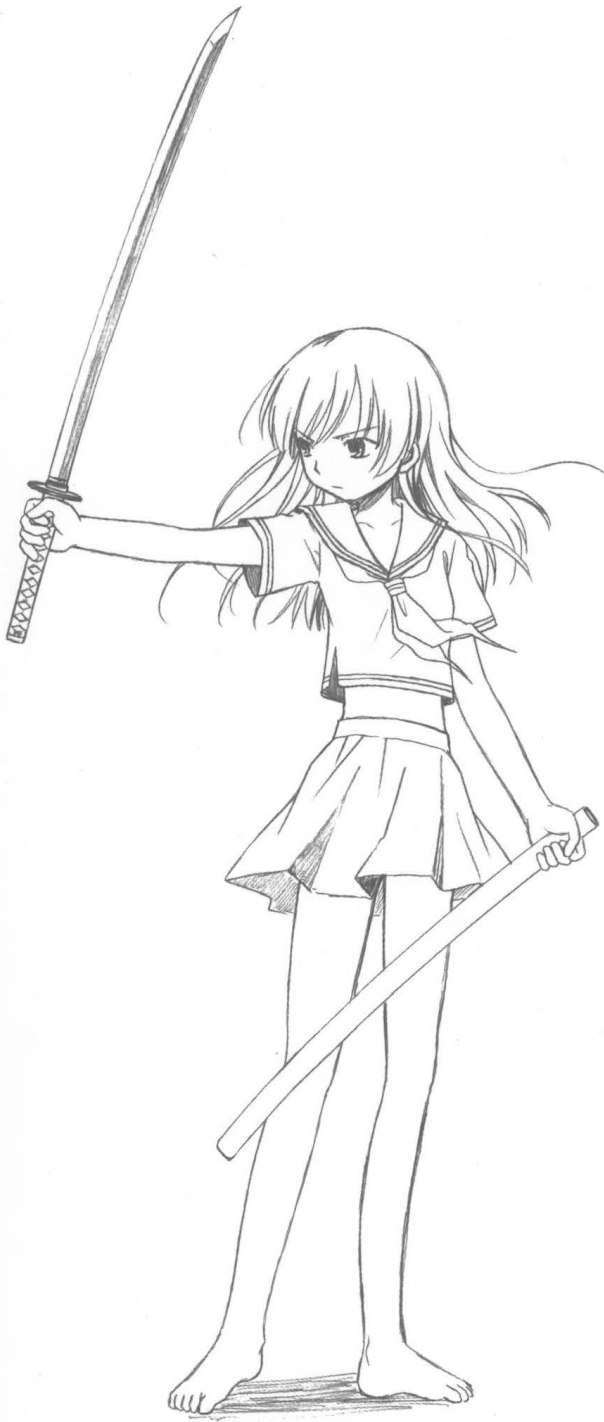
▼鎧(よろい)は命を守るためのもの。描くときは、防具の厚みや盛り上がりを意識する。また、刃を下に向けて持っているので、この刀は太刀(たち)である。

# 鞘(さや)付きの決めポーズ

▼内股にして女の子らしく。刀も持ちなれてないように描くと、あどけなさが表現できる。

◀とっさに鞘(さや)で防御することがあったため、鞘(さや)は丈夫に作られていた。

▲制服＋刀はそれだけでドラマチックな雰囲気に。堂々としたポーズで。

# 抜刀（ばっとう）

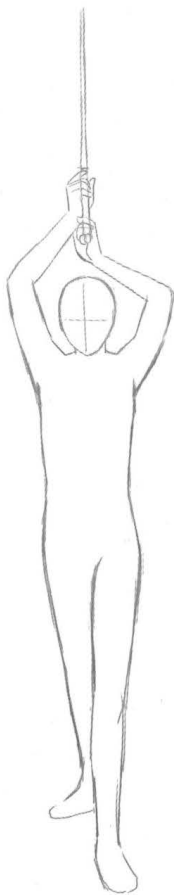
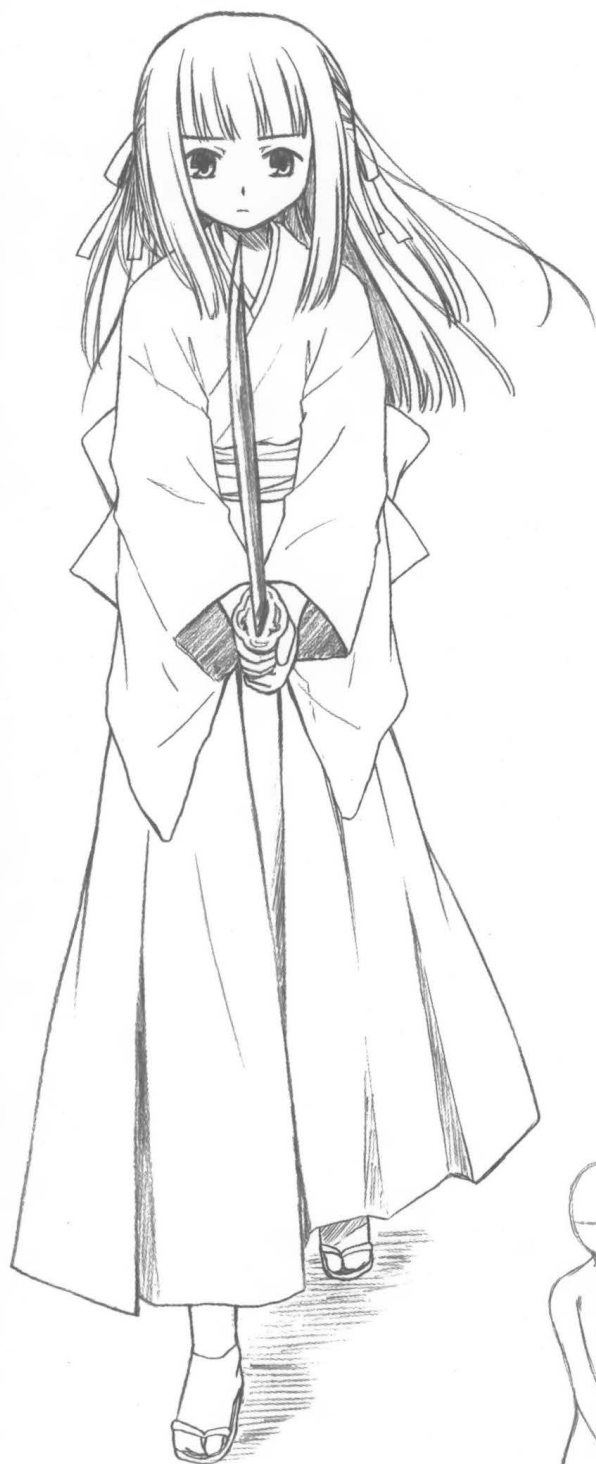
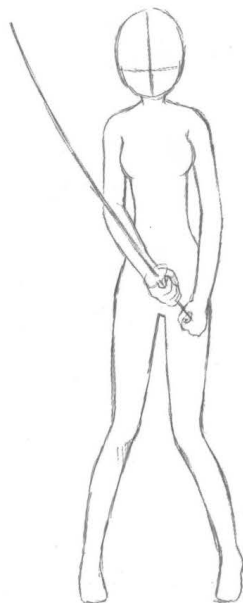
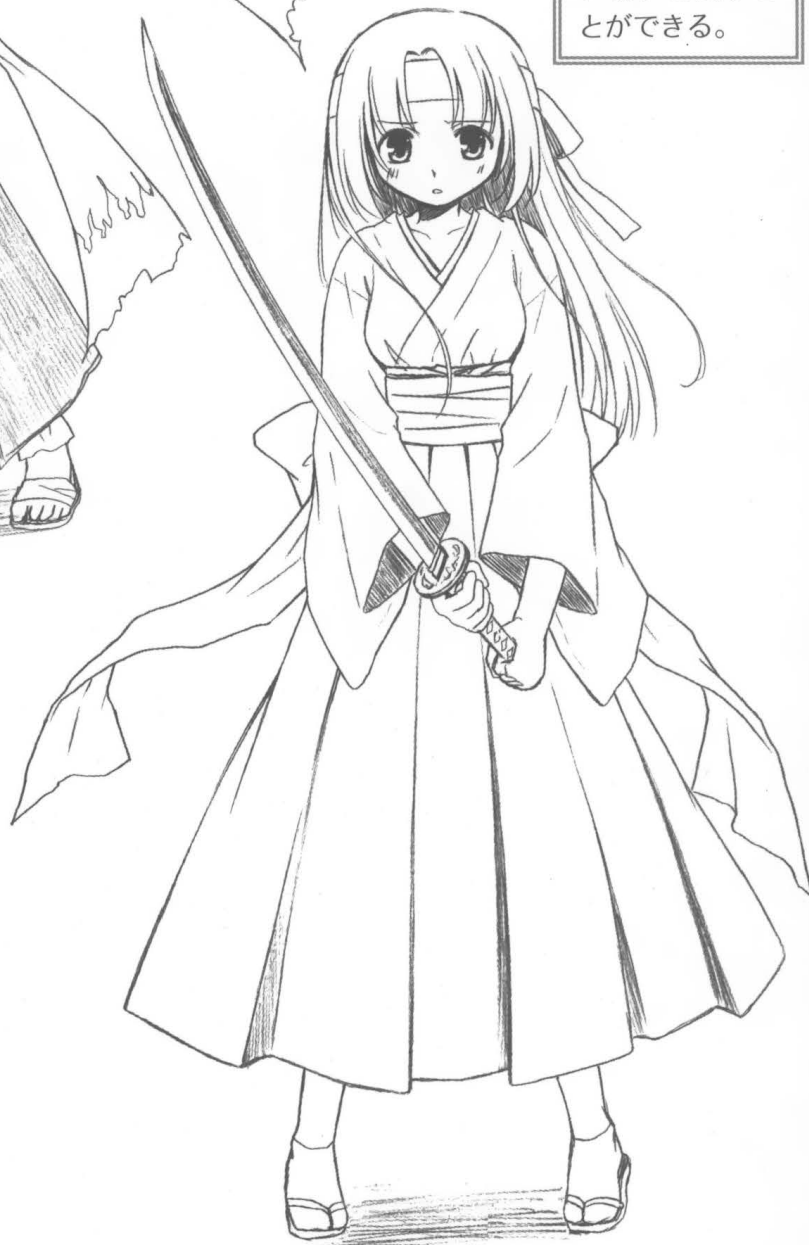
◀普通、抜刀（ばっとう）するときは刃が相手を向くものだが、このイラストでは刀をよく見せるために刃を上にしている。

◆抜刀(ばっとう)時、左手は鯉口(こいぐち)を握って親指で鍔(つば)を押すようにし、同時に鞘(さや)を後ろに引くような感じで。

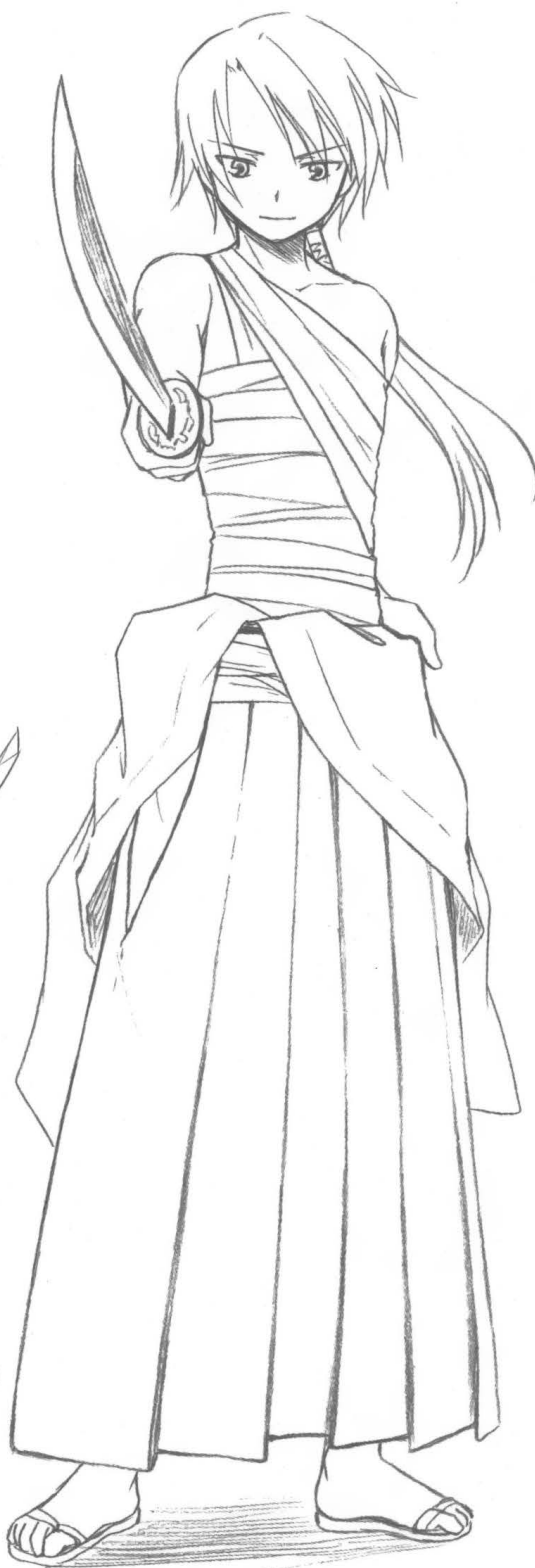
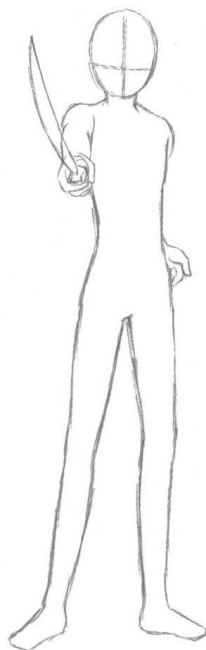
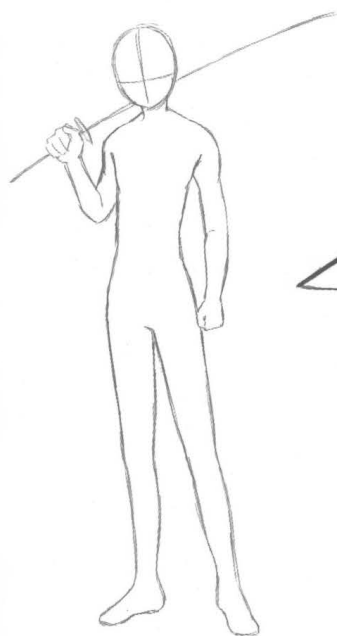
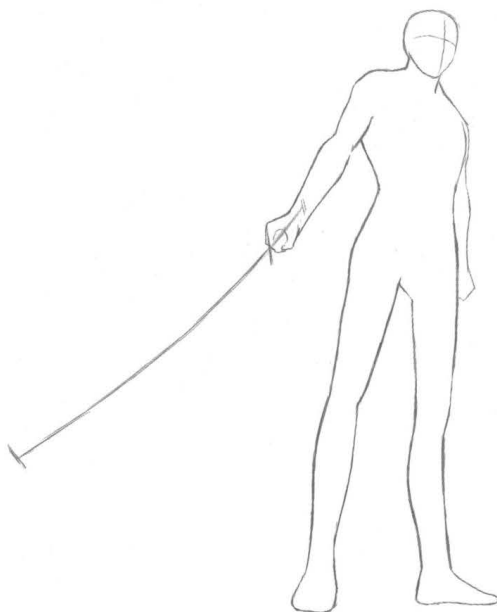
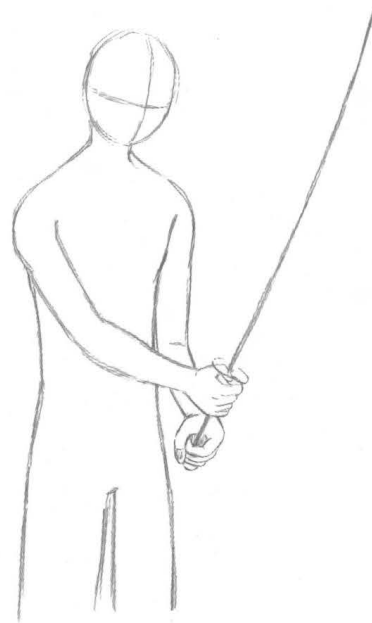
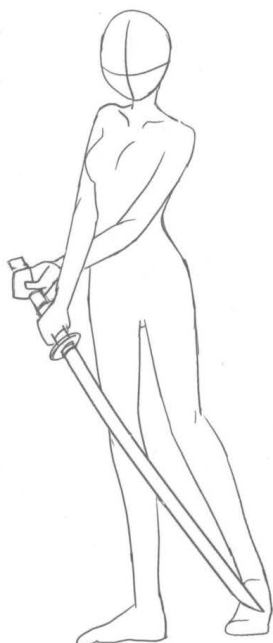
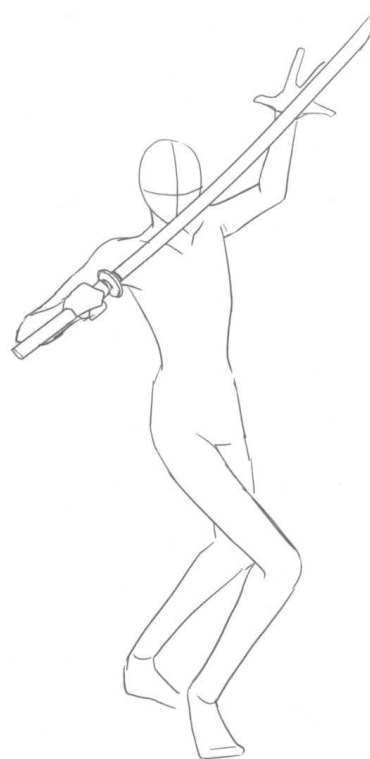
# 抜刀(ばっとう)

◆抜刀(ばっとう)するときは、鞘(さや)を徐々に平行にしていくので、横から見ると刀はカーブしておらず、水平に見える。

▲袴(はかま)は、足まわりの表現が難しい。まず脚の形をしっかり描くようにするとよい。

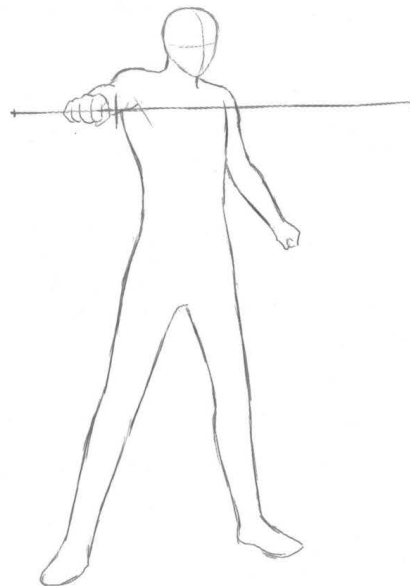
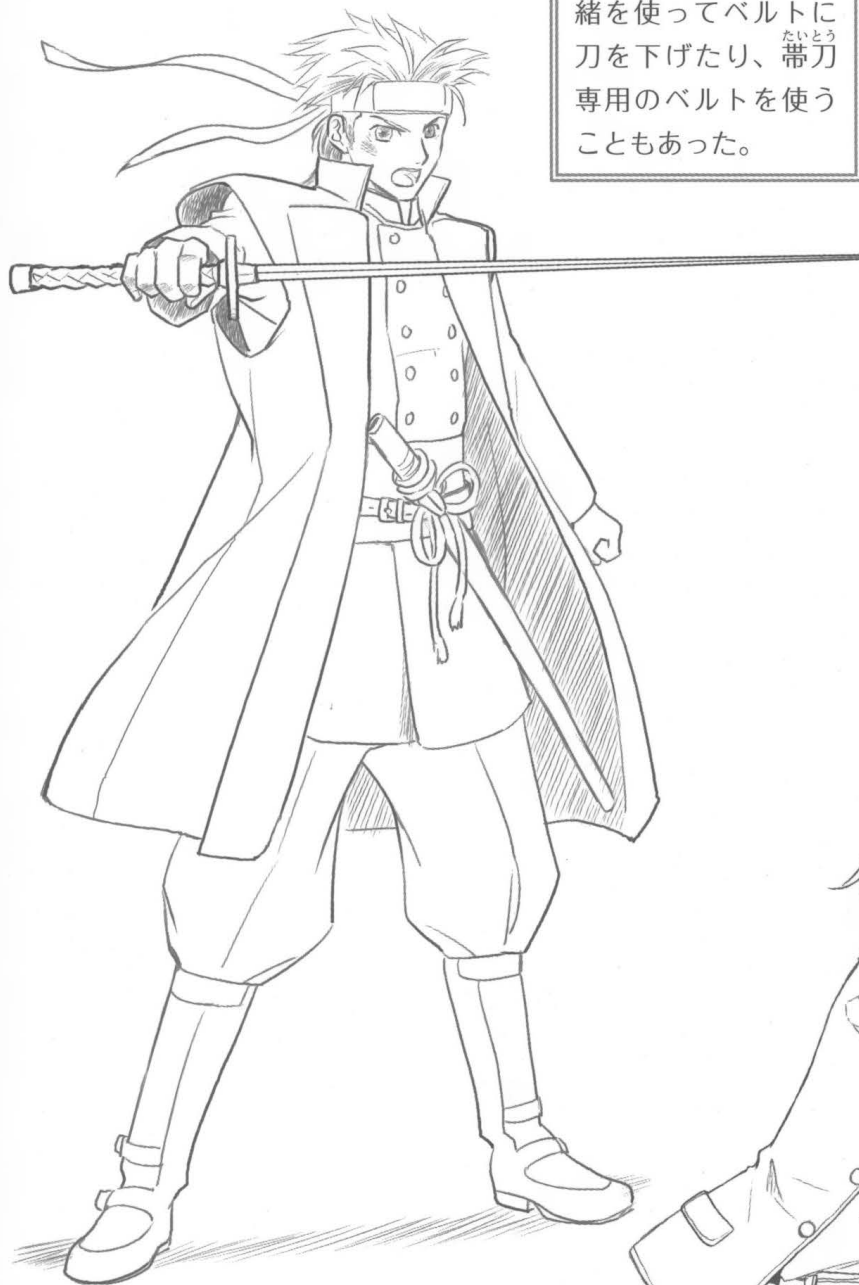
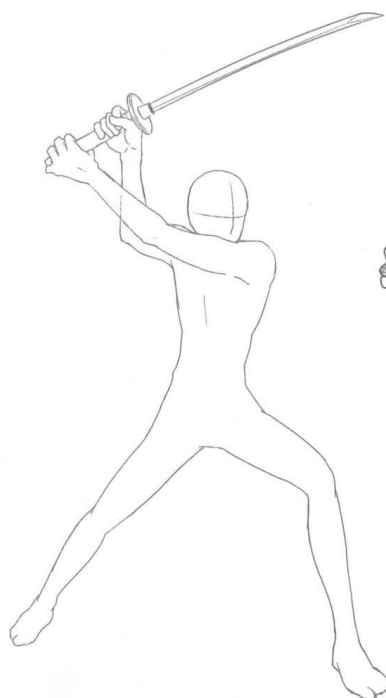
# 抜刀(ばっとう)

◆抜刀した後に鞘(さや)を投げるのは、「鞘に戻すつもりがない＝命をかけた」という意味だと言われるが、実際は、一度斬った刀は血がついたり歪んだりして、元の鞘(さや)に納めるのは難しかったという。

◆片手で刀を持つときは、右手で鍔（つば）に近いところを持つのが正しい持ち方。

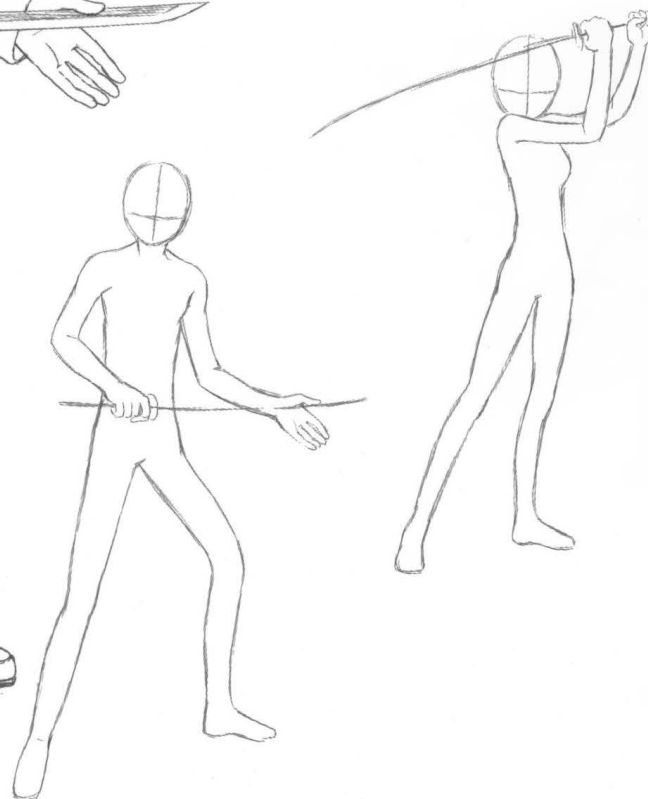
# 静かな構え

▼大小の刀を差している場合は、抜いた刀と腰に残った鞘の長さが合うように気をつける。

日本刀

▼刀をまっすぐ持てていないことや、内股の構えで、刀の扱い方に慣れていない様子を表すことができる。

# 静かな構え

▼刃に手を置くポーズは魅力的だが、うっかり刃の部分を触れさせないよう注意を。切れ味のいいものは、触れただけで皮膚が切れるものもある。

◀肩に刀をかつぐときは、当然ながら峰(みね)のほうを乗せること。刃はなるべく外側に向けて、髪や頬を切らないように気をつける。

# 静かな構え

▲両手が交差する持ち方のときも、右手は鍔（つば）に近いほうに。

▲刀を真正面から描くときは、刃だけでなく、柄(つか)の角度が変わることにも注目。

# 静かな構え

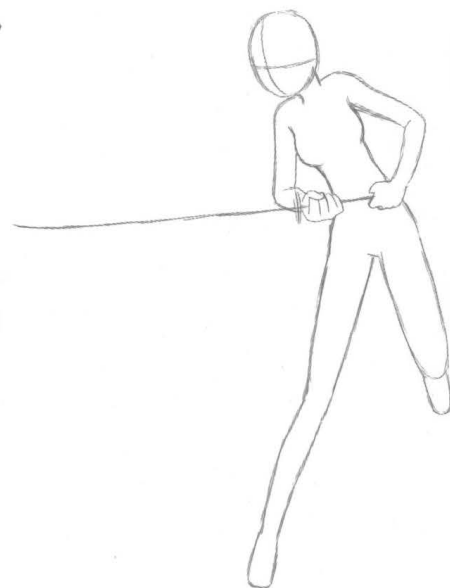
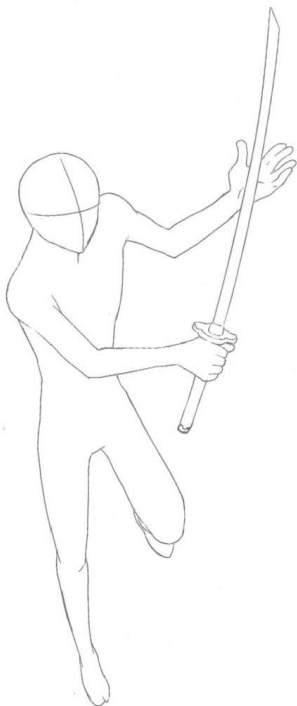
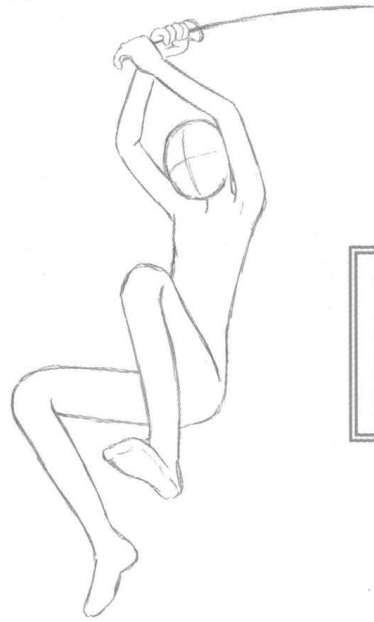
▼洋装の場合は、下緒(さげお)を使ってベルトに刀を下げたり、帯刀(たいとう)専用のベルトを使うこともあった。

▼柄に片手だけ残すとき、右手なら鍔(つば)の近く、左手なら柄頭(つかがしら)の近くになるので注意しよう。

# 静かな構え

▶構えた腕を上げたとき、柄を持つ手が左右逆にならないように気を付ける。

# 動きのある構え



◀正式な構えではないが、とっさの防御として、「突き」をしている様子。

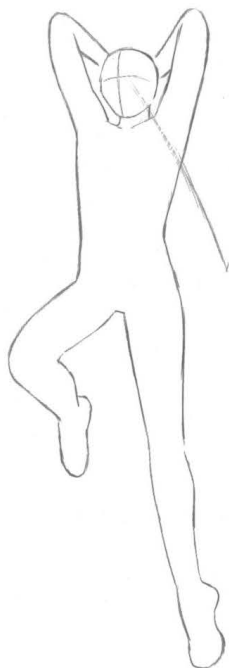
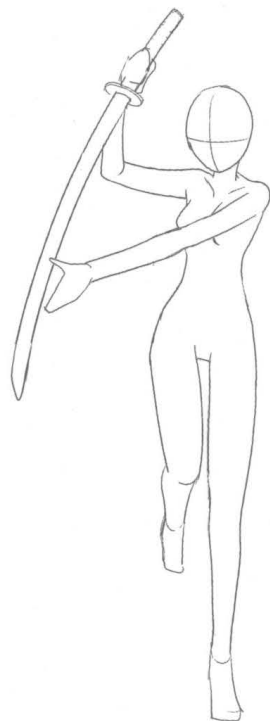
# 動きのある構え

▶羽織(はおり)を思い切り翻(ひるがえ)らせて、跳躍(ちょうやく)感を表現している。

◆左図はアオリのポーズで、下はフカンの姿勢。刀の鍔(つば)の見え方が違うことに注目。

# 動きのある構え

◀刃で敵の攻撃を受けているところ。刀で刀を受けると、ほとんどの場合、刃が欠けてしまうそうだ。

▲不意打ちに反応して、振り返り様に斬りつけようとしている。

# 動きのある構え

◀思い切り刀を振り上げると、着物の袖や袴の裾も持ち上がる。衣装の動きでスピード感を出そう。

# 武士は右利き？ 左利き？

◆時代劇や漫画で見る武士は、左腰に刀を差していることが多いと思いませんか？
それもそのはず、当時、武士は皆、右利きだったのです。その理由は……。

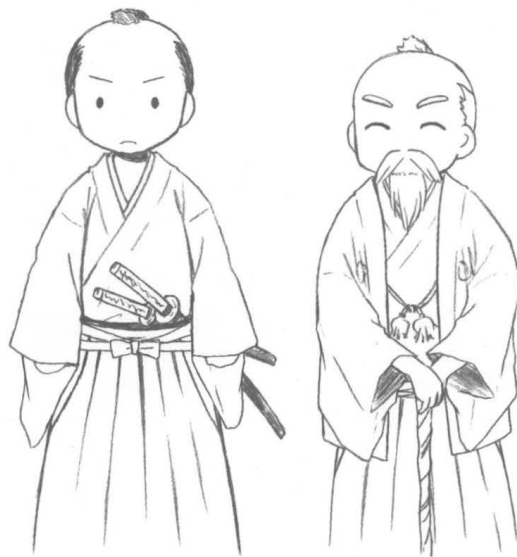
## ◆武士は右利き、江戸は左側通行

武士は、職業軍人であったため、列をなして行動することが多くありました。そのため、一様に左腰に刀を差し、右手で刀を扱うように訓練されたといいます。町中で右利き・左利きが入り交じれば、通りを歩くだけで鞘が当たって、揉め事が耐えません。そのため、江戸の町では刀は必ず左腰に差し、左側通行で歩くことがルールだったのです。ただし、剣術の流派の中には、あえて左手で刀を扱うところもあります。

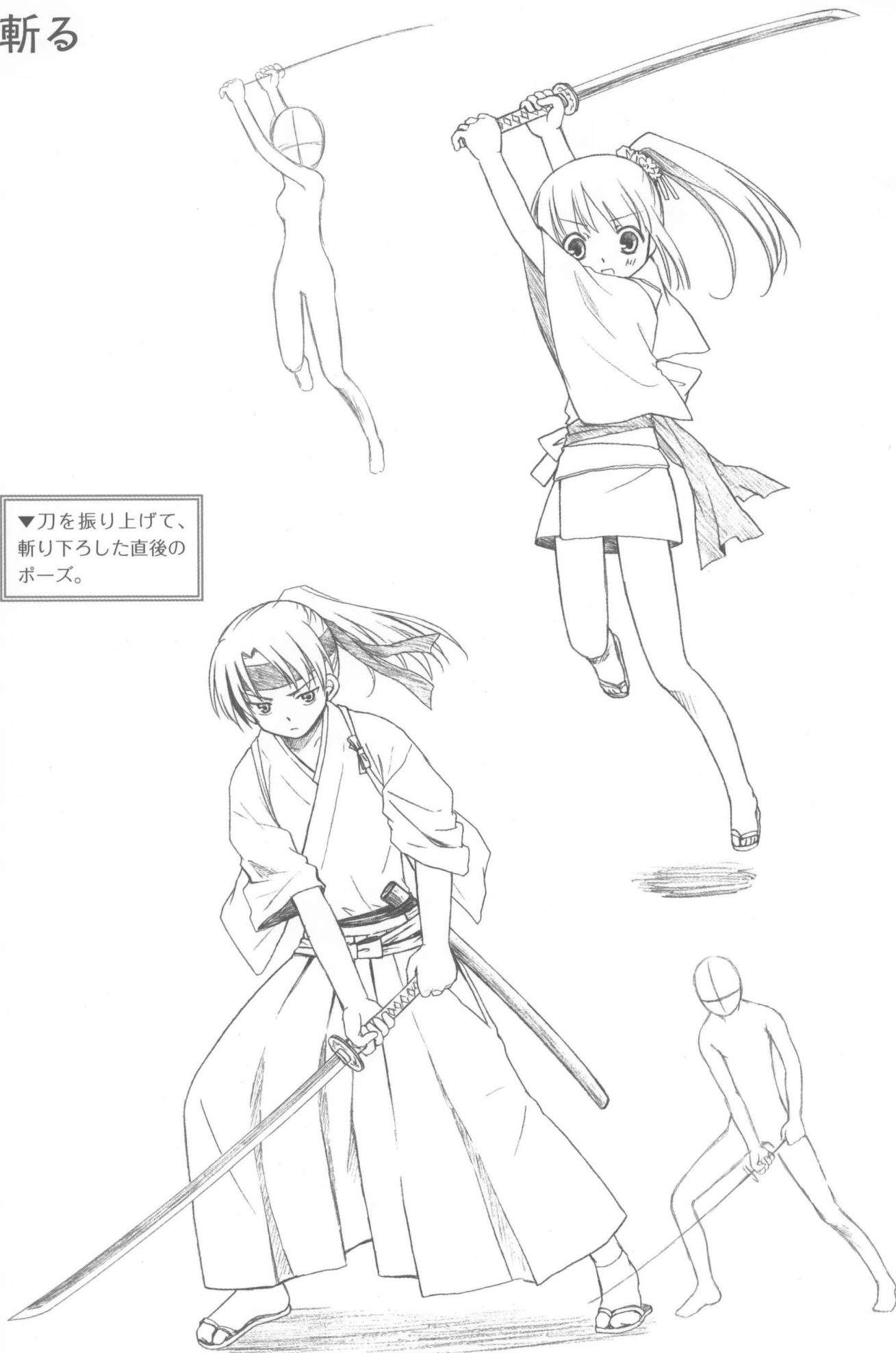
刀は大小併せて約2kgもあった。それらを常に左腰に差して携行していた武士は、左足のほうが大きかったという。

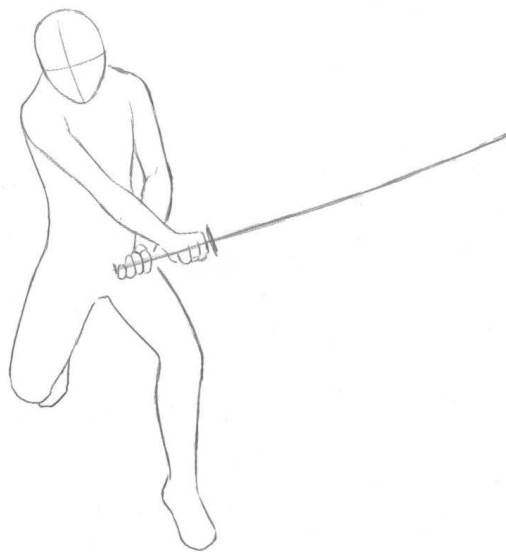
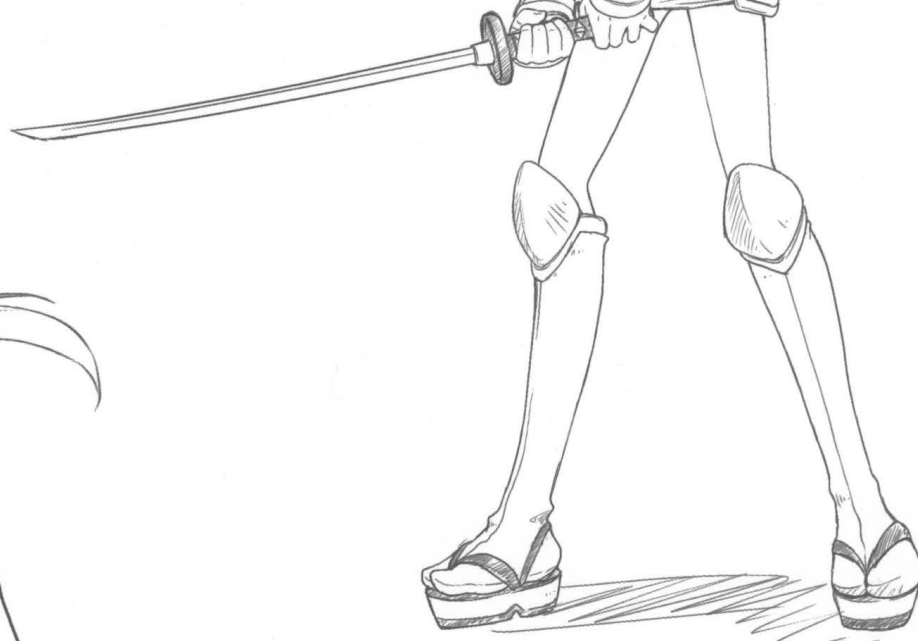
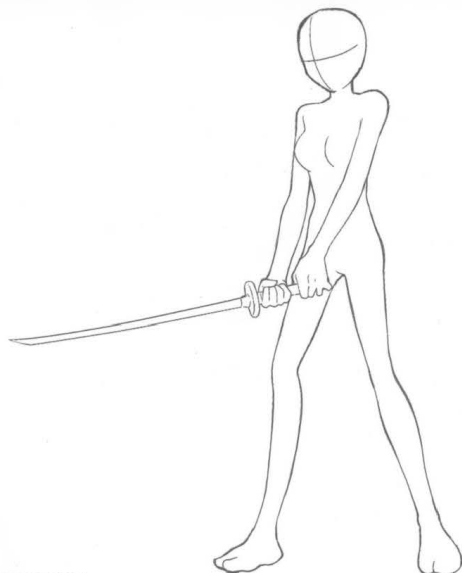
## ◆刀を置くときは、右側に

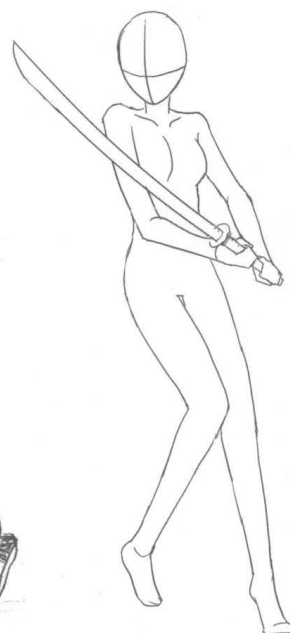
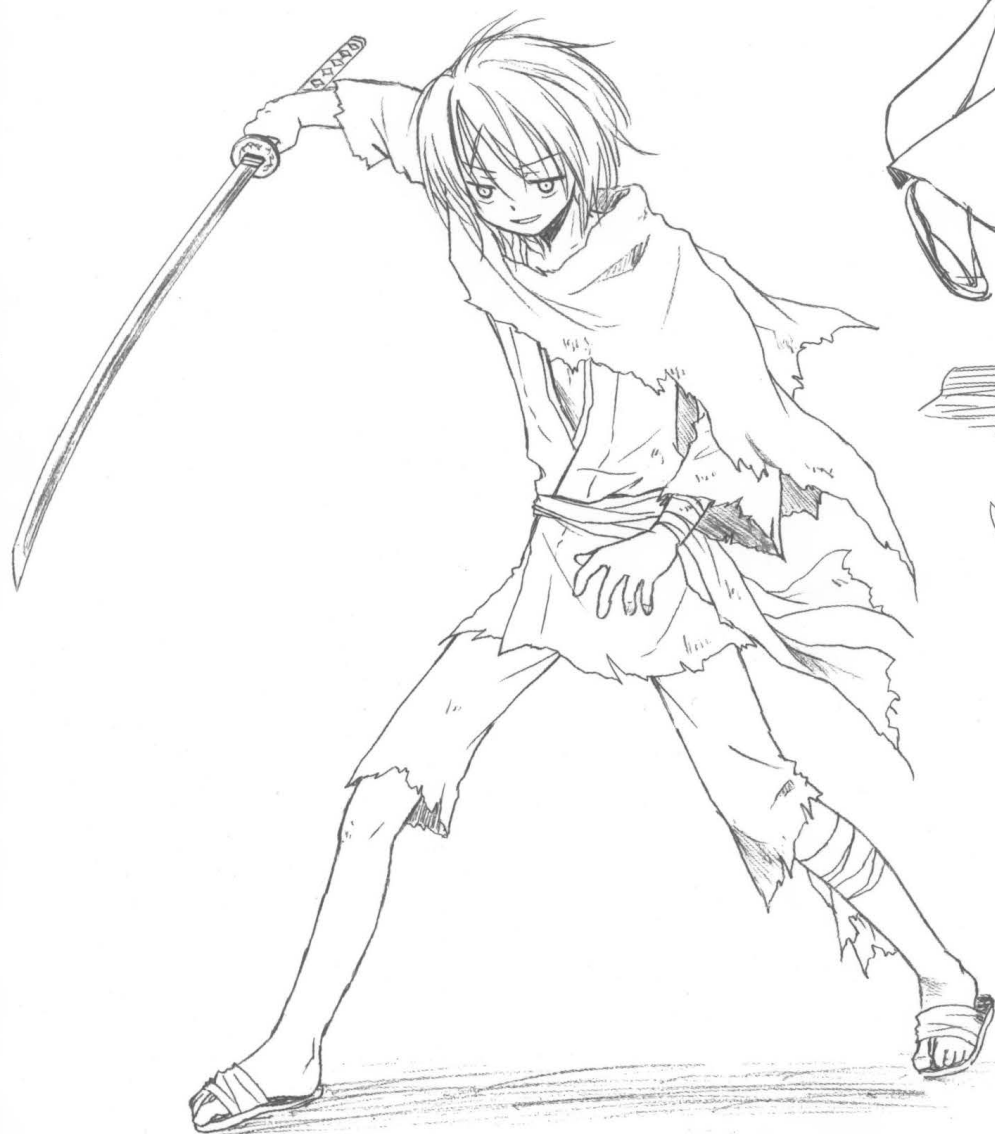
他所の家を訪問して座敷に通されたとき、刀は自分の右側に、刃を自分のほうに向けて置いて正座します。左側に刀を置くことは、いつでも抜刀する準備ができていることを表す敵意に満ちた行為で、右側に刀を置くことは、「あなたに斬りかかる意思はありませんよ」ということの表現なのです。しかし、右側に刀を置きながらも、下緒は右膝の下に入れ込み、鍔は右膝に当てておいたそうです。
万が一、不意打ちにあって刀を奪われそうになったとき、すぐにそれに気付き、膝で鍔を押さえるためでした。

## ◆目上の人は左側に

目上の人と並ぶときは、左側にその人を立たせます。右側だと、刀を抜いたときその流れからすぐに斬りつけることができてしまうからです。また、着物の合わせが左が上なのも、これと関連しており、抜刀の際に着物の襟に手がひっかからないようにするため、また、目上の人が隣に立ったとき、うっかり合わせがはだけて自分の肌が露出しないように気をはらったものと言われています。

# 斬る

▼刀を振り上げて、斬り下ろした直後のポーズ。

▶ファンタジー風の奇抜な衣装でも、刀と草履(ぞうり)の鼻緒のワンポイントで、和風の雰囲気が漂うイラストに。

一 日本刀

# 斬る

▼ボロボロの衣装で浪人を思わせる風貌に。さらに不敵な笑みをたたえると、熟練した剣の技術を持っているようなイメージを作り出せる。

▼バッサリと斬り捨てた後のポーズ。片手で刀を扱うことができるのは、かなり腕が立つ者だけである。

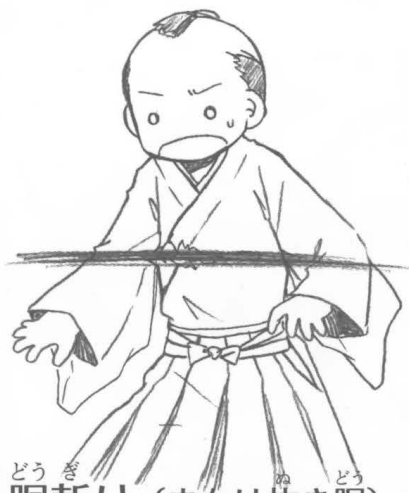
# 一◆時◆休◆戦◆こらむ その弐

## 刃の使い方

武器を持って戦うポーズがいっぱいのこの本だけど、攻撃を受けるときはどんな感じなの？

刀の使い方にはいくつかの型があり、武士は日々、袈裟斬り、胴斬りなどの型を極めるために鍛錬に励んでいました。ただし、実戦においては抜き打ちや自己防衛のため、型が無視されることもしばしばありました。

### 袈裟斬り

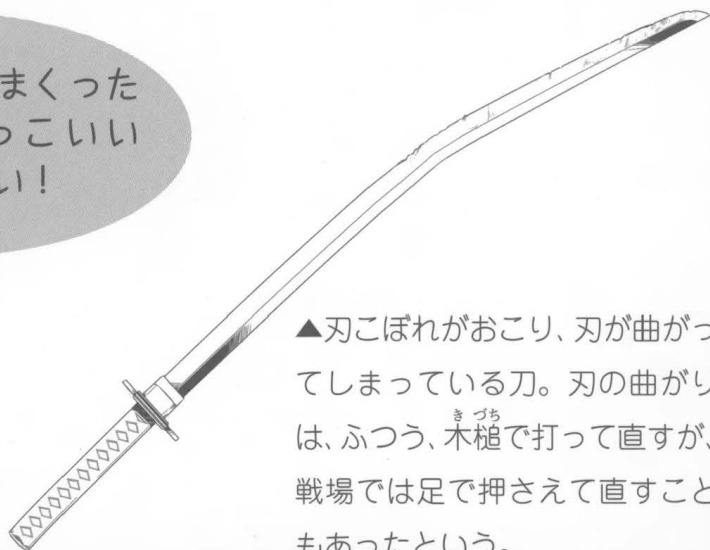
相手の肩口から斜めに斬りおろす斬り方。逆に、下から斜め上へ斬り上げることを逆袈裟斬りという。

### 胴斬り（または抜き胴）

相手の胴を水平に斬ること。回転しながら斬る場合もある。流派によっては、水平斬りともいう。

### 峰打ち

相手の体に触れる直前で刀を返し、峰側で斬ること。相手は刃で斬られたと錯覚し、失神したり動きが止まったりする。

刀で何人も斬りまくったみたいな、かっこいいキャラが描きたい！

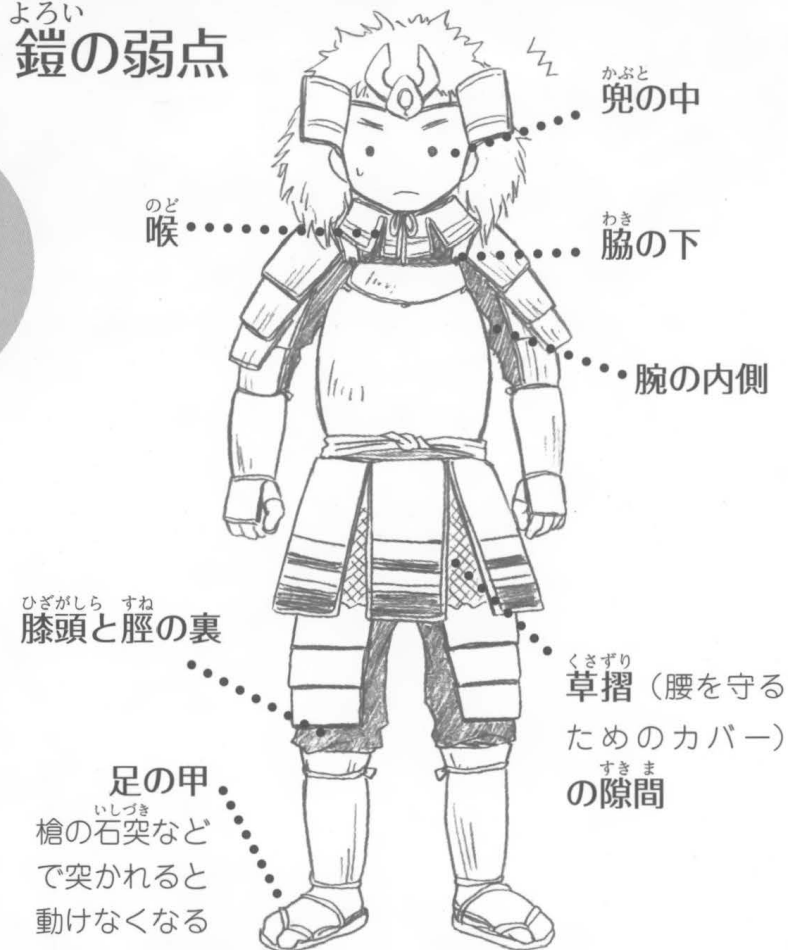
いくら腕の立つ者でも、同じ刀を連続で使い続けると、刃こぼれがおき、刃が波打ったり、ときには折れることもあったといいます。また、血のりや油がこびりついて徐々に切れ味が悪くなってしまうそうです。

▲刃こぼれがおこり、刃が曲がってしまっている刀。刃の曲がりは、ふつう、木槌で打って直すが、戦場では足で押さえて直すこともあったという。

# 相手が鎧の場合

相手が鎧を着ているよ！
これでは武器の攻撃は効かないのでは？

全身に鎧をまとった相手でも、攻撃できるポイントはあります。鎧の継ぎ目、わずかな隙間などを狙われると、それが致命傷となることもありました。また、鎧の素材も、革や布、鉄片などさまざまでしたが、弱い部分を強く攻撃すると、破れてしまうこともあったといいます。右図では、鎧のウィークポイントを解説しています。

## ◆鎧を使った表現

鎧を着たキャラが相手の攻撃を余裕の表情で弾き返している様子を描くと、敵味方の優劣が伝わります。

ファンタジー作品などでは、あえて鎧の素材を無視した壊れ方を描いて、攻撃の強さを表現することも！　実際、戦場では相手の鎧の隙を突くことのできる槍が活躍したといいます。

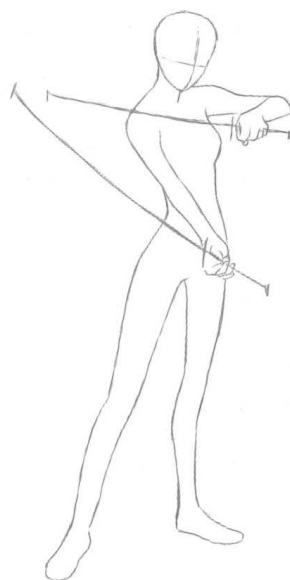
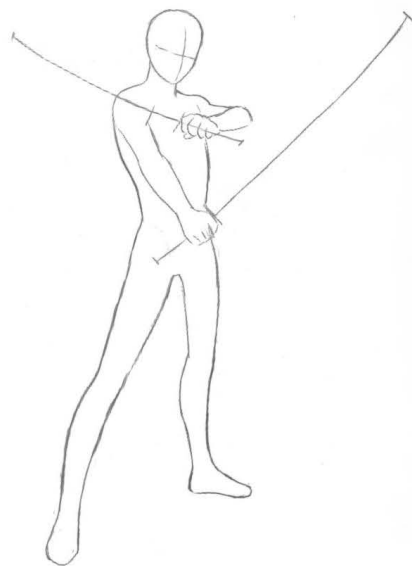
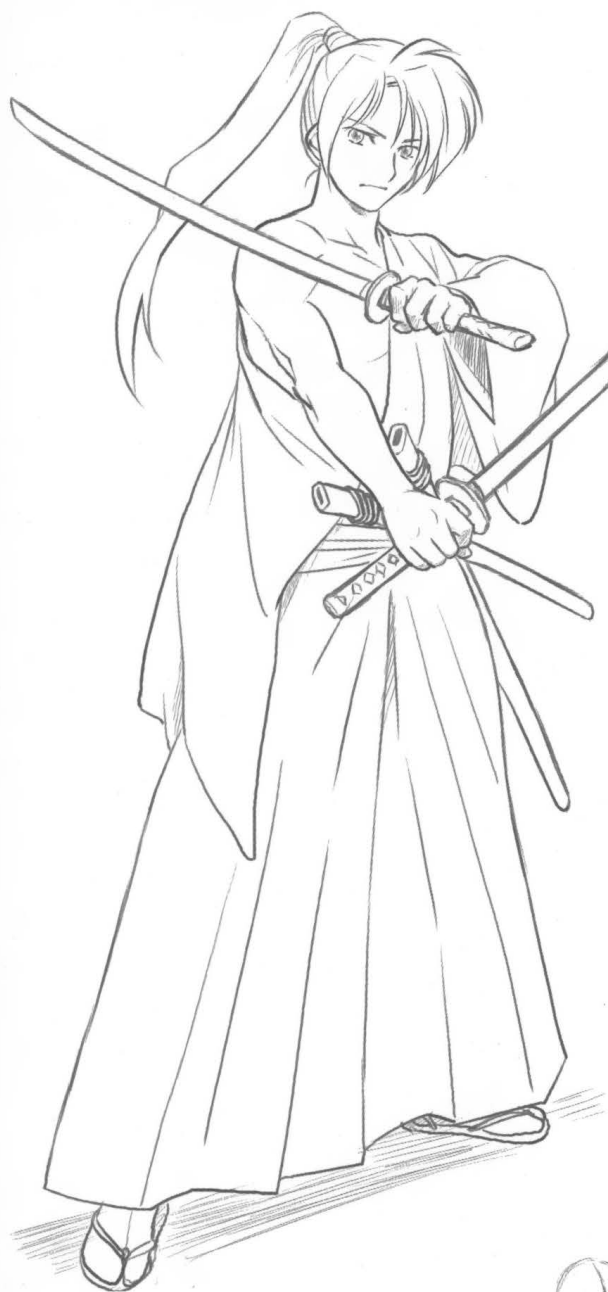
# 二刀流

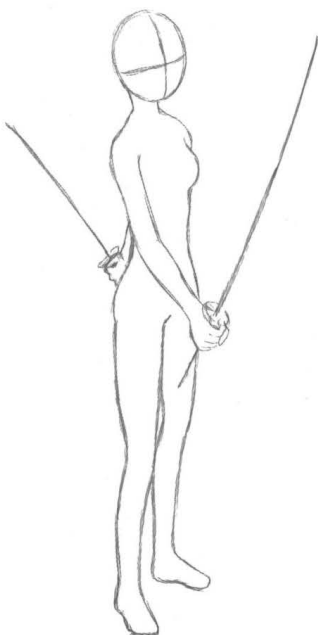
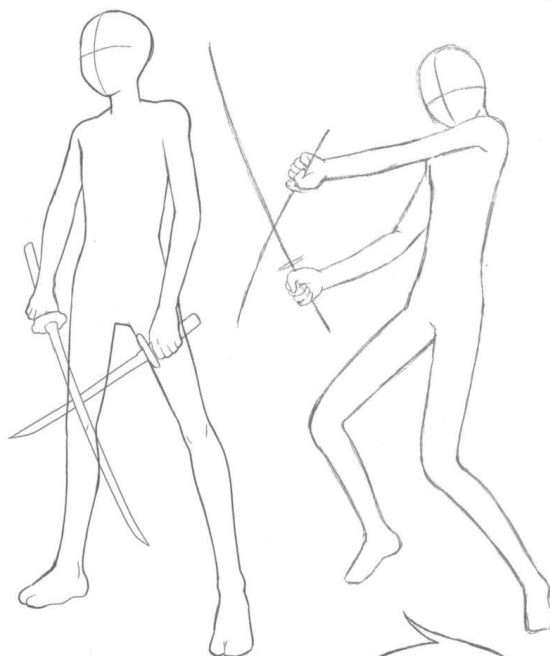
片手に大刀(だいとう)、反対の手に脇差(わきざし)を持ち、相手の間合いを錯覚させることができる最強の兵法。

宮本武蔵は、鎖鎌(くさりがま)の名手・宍戸梅軒(ししどばいけん)との闘いの折、左手に持った大刀(だいとう)で梅軒の投げた分銅(ふんどう)をかわし、右手の小刀(しょうとう)で相手の胸を刺したという。相手の攻撃を封じ、同時に攻撃をするという手法だ。二刀流には他にも、大刀(だいとう)で斬りかかると見せて脇差(わきざし)で刺すという技もある。

## 静かな構え

◆二刀流では、右手に大刀(だいとう)、左手に脇差(わきざし)（または小刀(しょうとう)）を持つのが一般的。

▶制服の女の子でも、二刀を持つと手練(てだれ)のイメージに。

# 静かな構え

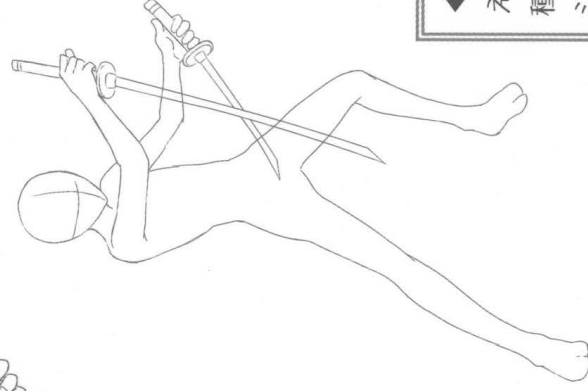
▲大小の刀をともに抜いたので、鞘も両方とも空になっている。

◆二刀流では、大小の刀を交差する構えが良く見られる。これは、相手の刀を受ける目的もある。

# 静かな構え

◀大小ともに相手に刃を向けると、どちらも直刀のように見え、遠近感が狂って相手が混乱する。

# 動きのある構え・斬る

◀手前に出した刀をデフォルメして大きく。足にもパースがきいているので、袴(はかま)の描き方にも注意する。

# 動きのある　構え・斬る

◀実際にはあまり見ない構えだが、相手の隙を突く変種の構えと考えれば、オリジナリティのあるポーズになる。

◀刀は重いので、男女問わず、鞘にせよ下緒にせよ、くわえて運ぶことは実際には困難だった。しかし、見栄えがするので、フィクションではよく使われている。

# 動きのある構え・斬る

◀足をつま先までしっかり描かず、動いている残像を描くと、スピード感のあるポーズに。

▶軽やかな足の動きと、刀を扱い慣れた様子で、キャラクターの立場や性格をにじませることができる。

# 武器に由来する言い回し Part1

◆刀などの武器を日常的に使わなくなって久しい今日ですが、実は私たちが普段よく口にすることわざや言い回しの中には、刀に由来を持つものがいくつもあるのです。ここでは、そのうちのいくつかを、その意味と共にご紹介します。

## 身から出た錆(さび)

自分の行為が、のちのち自分を苦しめる事になる状態をいいます。この「身」というのは刀の刃の部分（刀身(とうしん)）のことで、普段から刀の手入れを怠(おこた)っていると次第に錆(さび)がついて刀を腐らせてしまい、いざ戦いのときに役立たずになってしまうという意味から自業自得で取り返しのつかない事態をこう呼ぶようになりました。

## 切羽(せっぱ)詰まる

追い詰められてどうにもならない状態のことをいいます。切羽(せっぱ)とは、鍔(つば)がゆるくならないように、鍔(つば)の柄(つか)側と鞘(さや)側、それぞれに添える薄い楕円形の金具のこと。切羽(せっぱ)が、鍔(つば)を両面からしっかりと挟んでいることから、戦うことができず、更に追い詰められた状態では逃げる事もできないという絶体絶命の状況を、こう表現するようになりました。

## 相槌(あいづち)を打つ

相手に合わせて返事をしたり、うなづいたりして調子を合わせることです。これもそのまま「槌(つち)」が由来で、刀鍛冶師(かたなかじし)が武器を鍛える時に、その弟子が師匠の合間を縫って槌(つち)を打つことに由来して、相手に合わせる意味として伝わっています。

## 鞘(さや)当て

争いごとという意味です。武士がすれ違う時に、互いの刀の鞘(さや)がぶつかったことを咎(とが)めて争いに発展する例が珍しくありませんでした。そのため、ささいな事から争いに発展する、という意味もあります。

## 鎬(しのぎ)を削る

激しく争うという意味です。「しのぎ」とは刃の厚みのある部分をさします。武士が争って、刀のしのぎが削り落ちるほどの激戦になる状態からこの言葉が使われるようになりました。しのぎという漢字は「鎬」が正しく、一時凌(しの)ぎなどという意味で使われる「凌(しの)ぎ」は意味が違うので、×「凌(しの)ぎを削る」○「鎬(しのぎ)を削る」となります。

## 反(そ)りが合わない

性格が一致しない、仲良くなれないという意味です。反りとは刀の反っている部分をいいます。刀の形は細かく違うため、鞘(さや)もその刀のカーブにあわせて作られたものでないとうまく収まりません。その「鞘(さや)にカーブの形がおさまらない」→「反りが合わない」として使われるようになりました。

第弐章
槍

# 槍

刀と同等に重宝された、長柄(ながえ)の有力な武器。武家屋敷では常にこれを欄間(らんま)にかけて身を守った。

槍は、鉾(ほこ)が形を変えたもので、戦国時代は合戦の際の主要な武器であった。馬上でも地上でもほとんどの武士が、2mから5mまで、さまざまな長さや形の槍を所有していた。武家屋敷においても、緊急時にすぐに持ち出せるよう、欄間(らんま)（天井と襖(ふすま)などの間）に槍をかけておく習慣があった。また、槍術(そうじゅつ)は宝蔵院胤栄(いんえい)が極めた武術としても有名である。

◀穂(ほ)

全長 2.7m

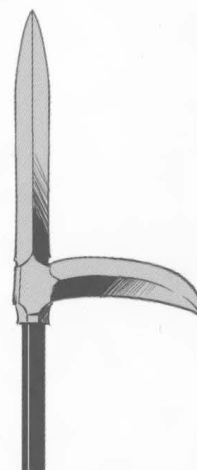
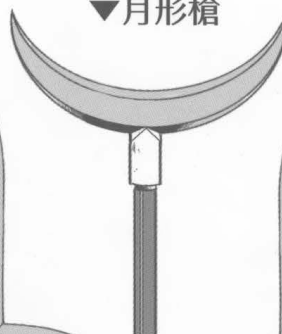
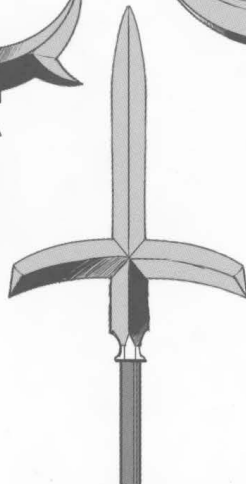
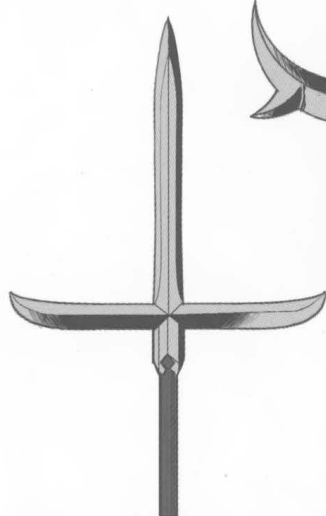
◀蕪(かぶら)（鏑）巻き（血溜(ちだ)まりとも言う）

## 主な使い方

槍の主な使用方法は、「突く」、「斬る」、「叩く」など。十文字槍などは、敵の足にひっかけてすくったり、引き倒すことも出来る。槍を投げるのは、アフリカや南米でよく見られるが、投擲(とうてき)用のものは日本の槍よりも軽かったと思われる。とは言え、日本の合戦場でも、姑息(こそく)な手段ではあったが槍を投げることはあり、「犬槍(いぬやり)」と呼ばれた。

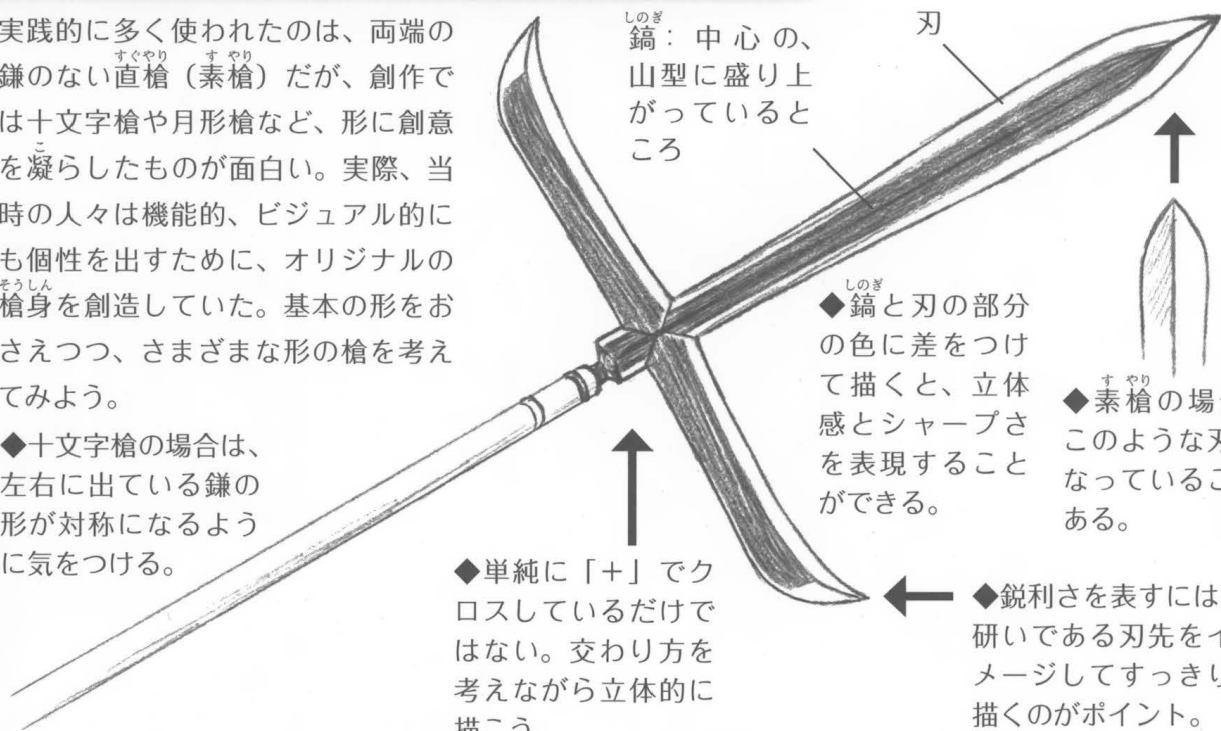
## 槍身(そうしん)（穂(ほ)）の種類

形の凝(こ)ったものは、経済的な余裕のある武家が持つもので、身分を示すバロメーターでもあった。十文字槍の柄(つか)には突起があり、闇夜でも十文字の向きが分かるように工夫されていた。

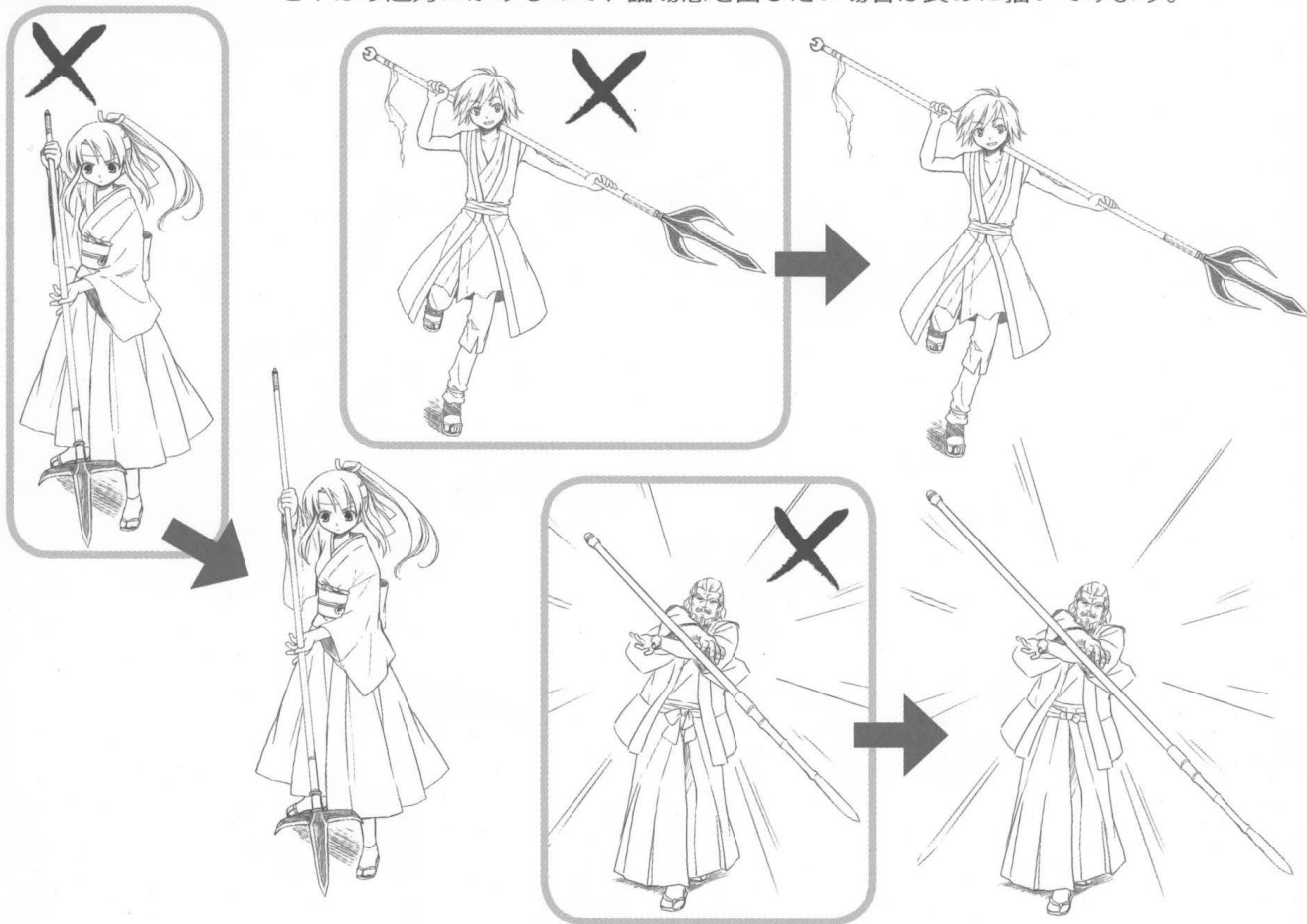
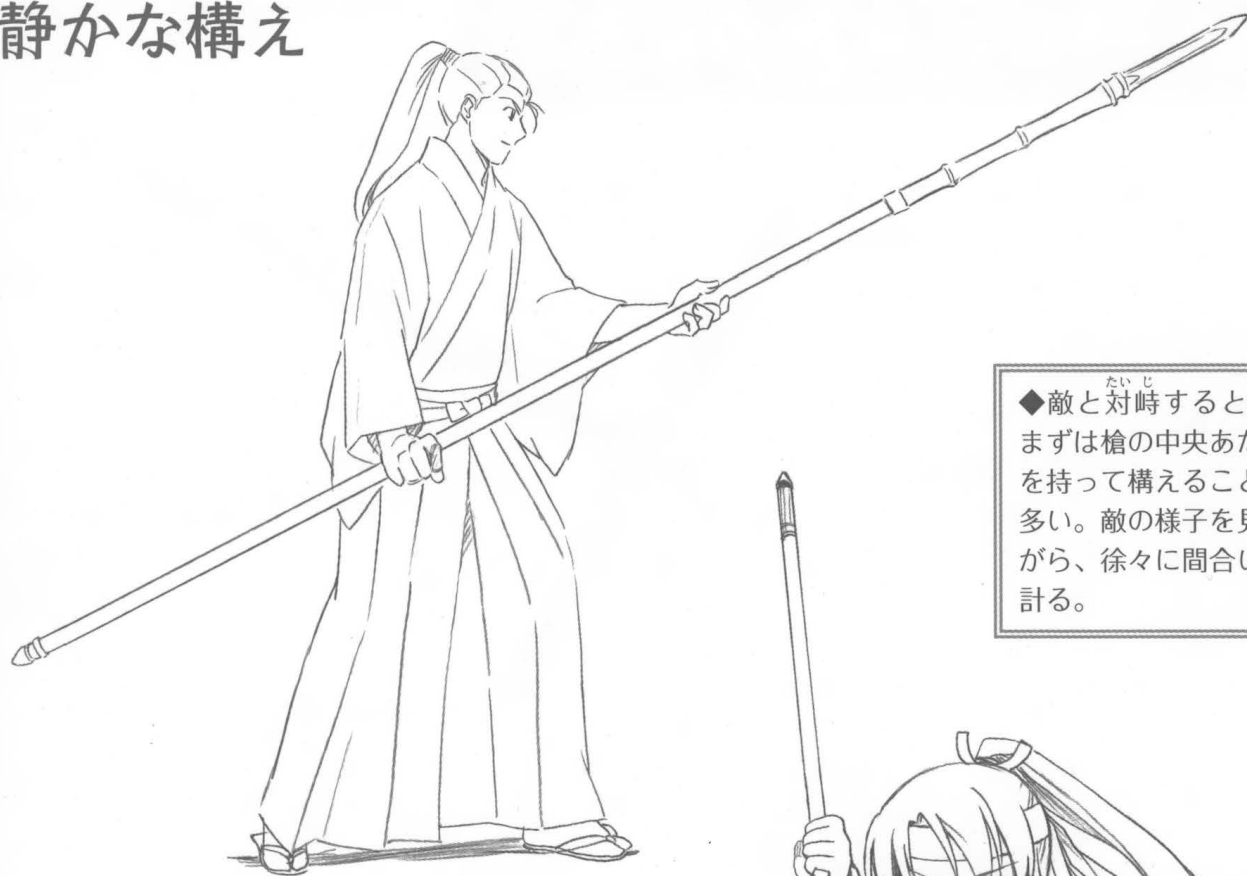
## 石突(いしづき)

槍やなぎなたの柄(つか)の尻につける、金属部品。様々な形があり、装飾的な意味合いもあるが、実戦において、この部分で敵を突いたりもする。また、地面や石の上に立てたとき、柄(つか)が傷んだり腐ったりするのを防ぐ目的もある。詳細は、P.84 参照。

# ポイントをおさえた 槍の描き方

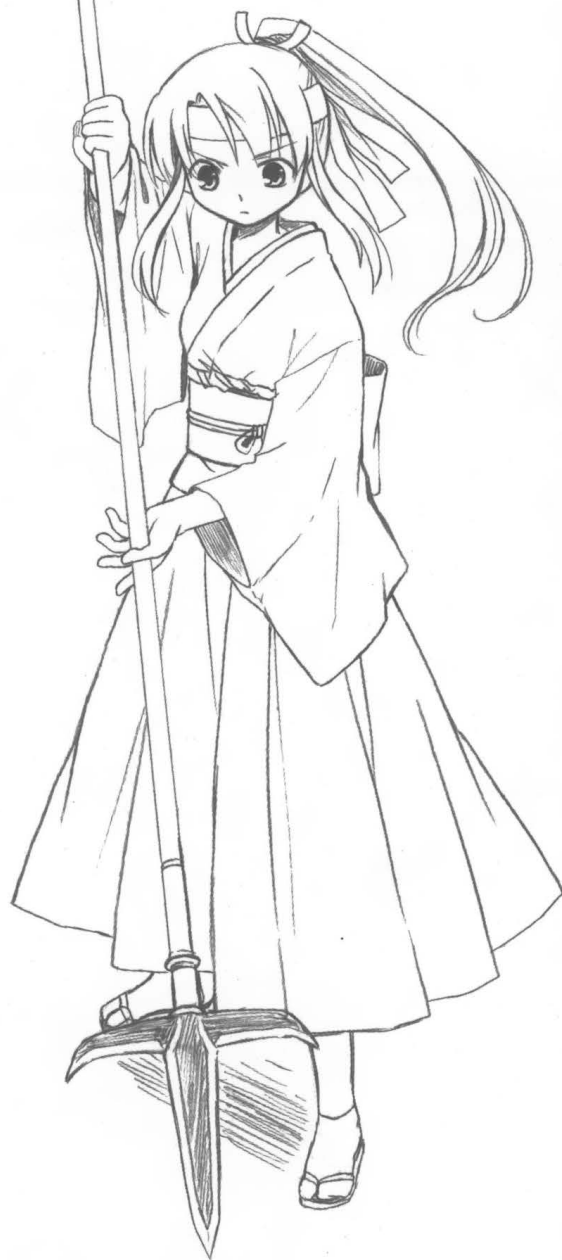
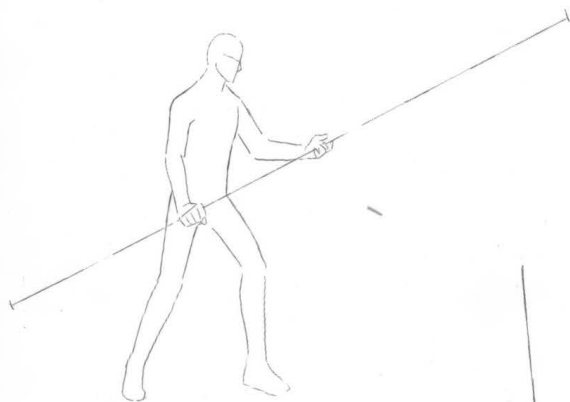
実践的に多く使われたのは、両端の鎌のない直槍（素槍）だが、創作では十文字槍や月形槍など、形に創意を凝らしたものが面白い。実際、当時の人々は機能的、ビジュアル的にも個性を出すために、オリジナルの槍身を創造していた。基本の形をおさえつつ、さまざまな形の槍を考えてみよう。

◆十文字槍の場合は、左右に出ている鎌の形が対称になるように気をつける。



## 槍の長さ

槍の長さは、平均 2.7m なので、人の身長を優に越す（時代や地域、用途によっては人の背丈くらいの槍もあった）。絵で描いてみると意外に長いのでビックリするが、短いとやはり迫力にかけるので、臨場感を出したい場合は長めに描いてみよう。

# 静かな構え

◆敵と対峙（たいじ）するとき、まずは槍の中央あたりを持って構えることが多い。敵の様子を見ながら、徐々に間合いを計る。

弐
槍

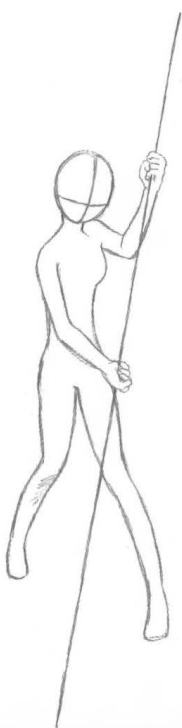
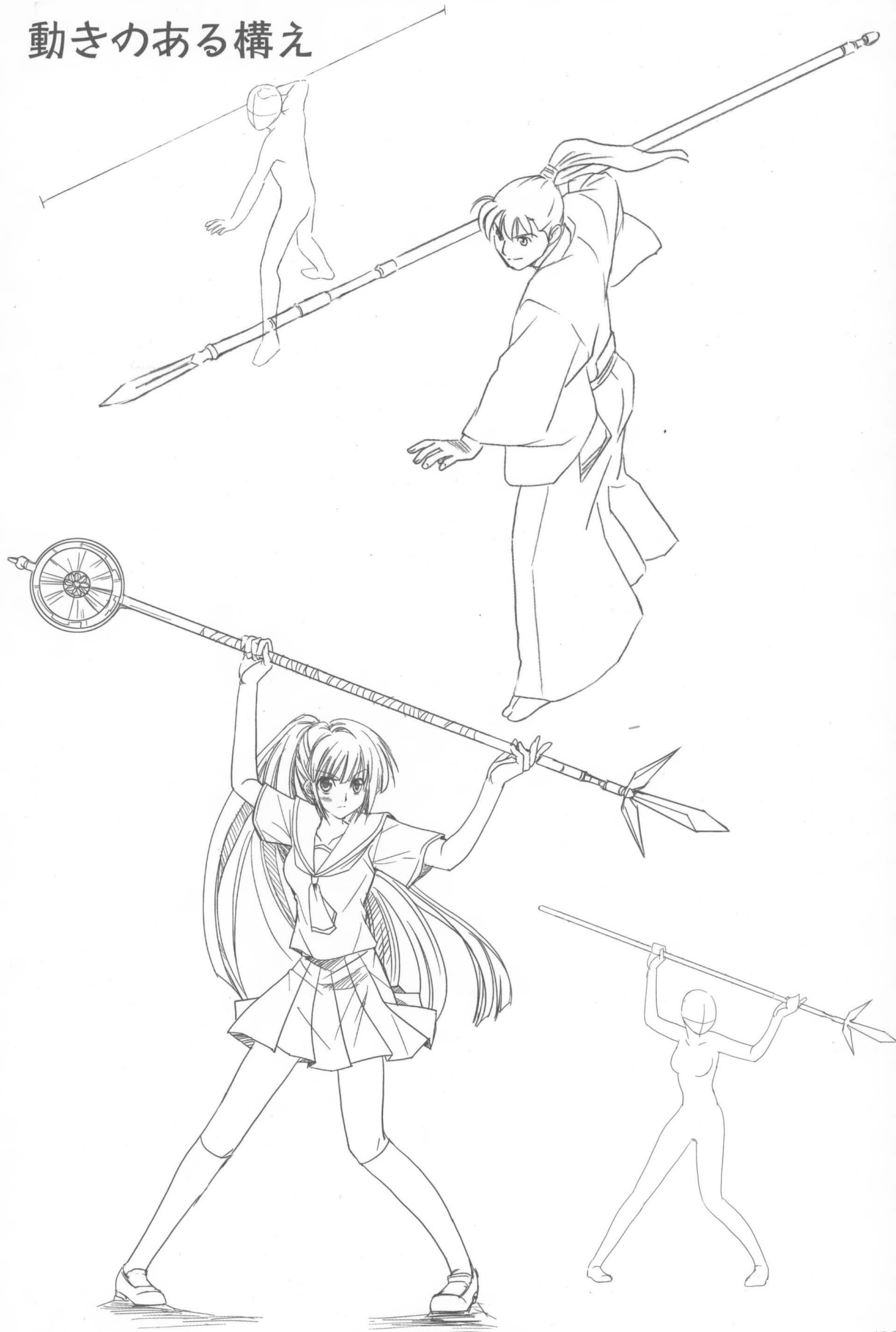
槍

◀槍には、「槍印（やりじるし）」といって、布や動物の毛、革などに家紋を染め入れた飾りを付けることがあった。戦場などでも敵味方を見分けるためである。

# 静かな構え

槍

◆槍の長さを生かして、手を広げた大きな動きでポーズを作っている。

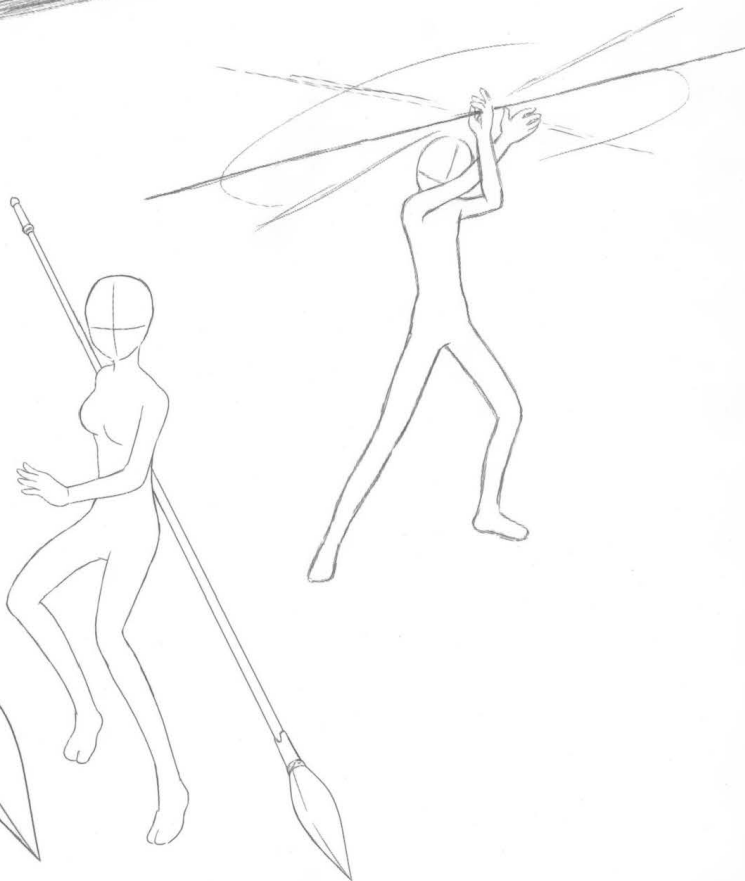
# 静かな構え

▼武家屋敷には防衛用に、常に槍が備えられていた。緊急時には、女性がやむを得ず、使うこともあっただろう。

# 動きのある構え

# 動きのある構え

▲伝統的な槍術（そうじゅつ）の型には、投げる技は見られないが、実戦において、自己防衛のためには投げることもあったと言う。

# 動きのある構え

弐
槍

◀持ち手を中心にして
円形の残像をつけると、
速いスピードで槍を回
している感じが出る。

▶槍は長いので、正面で回すときは少し斜めにするか、崖などの上に乗っている場面設定にして、穂先が地面に当たらないようにすること。

# 決めポーズ

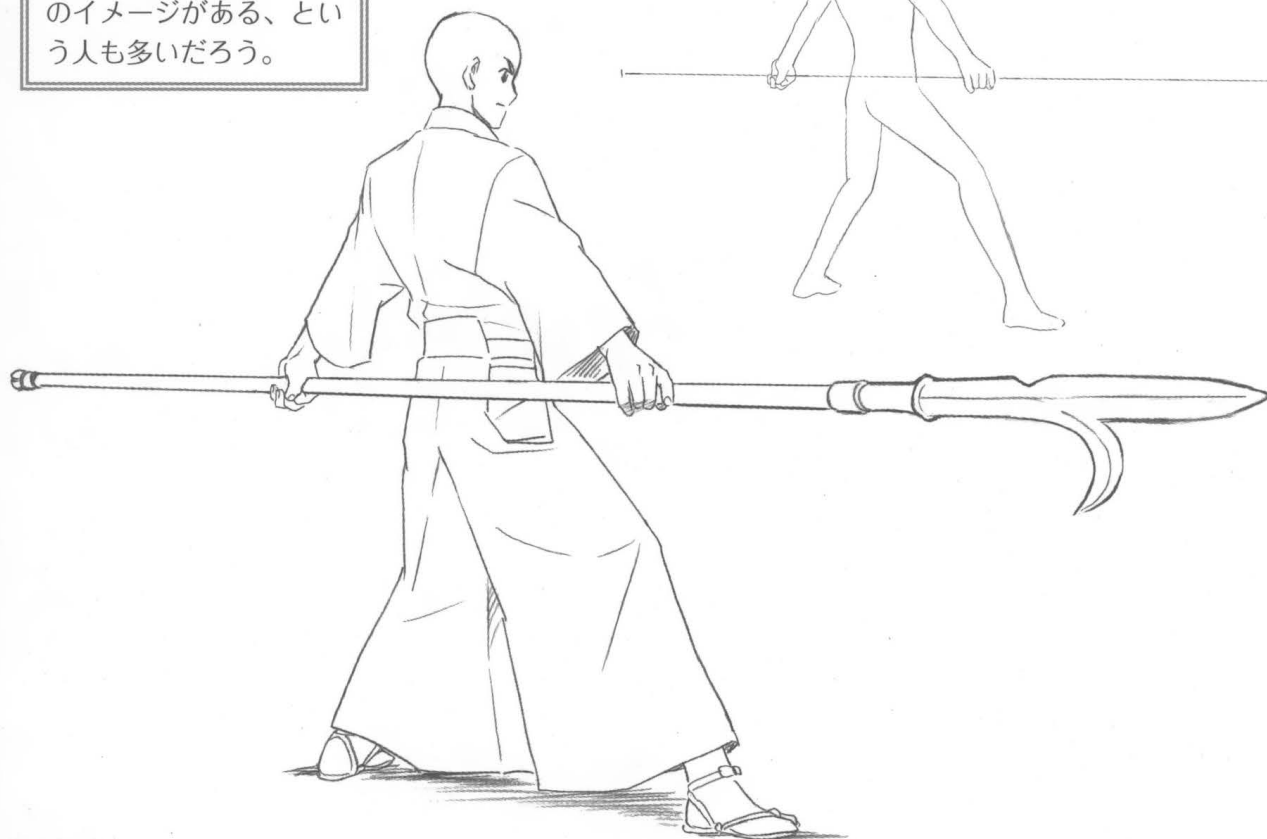
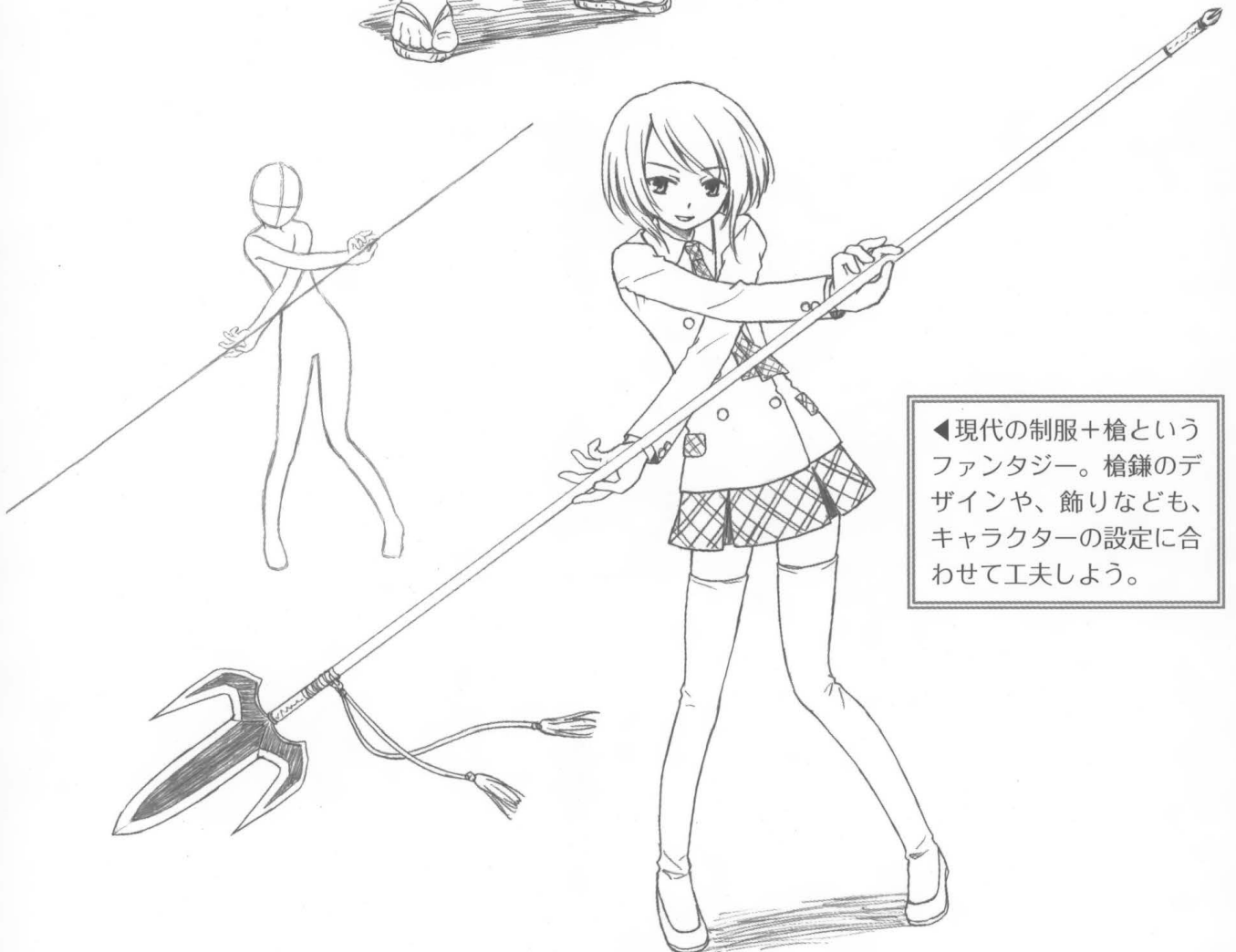
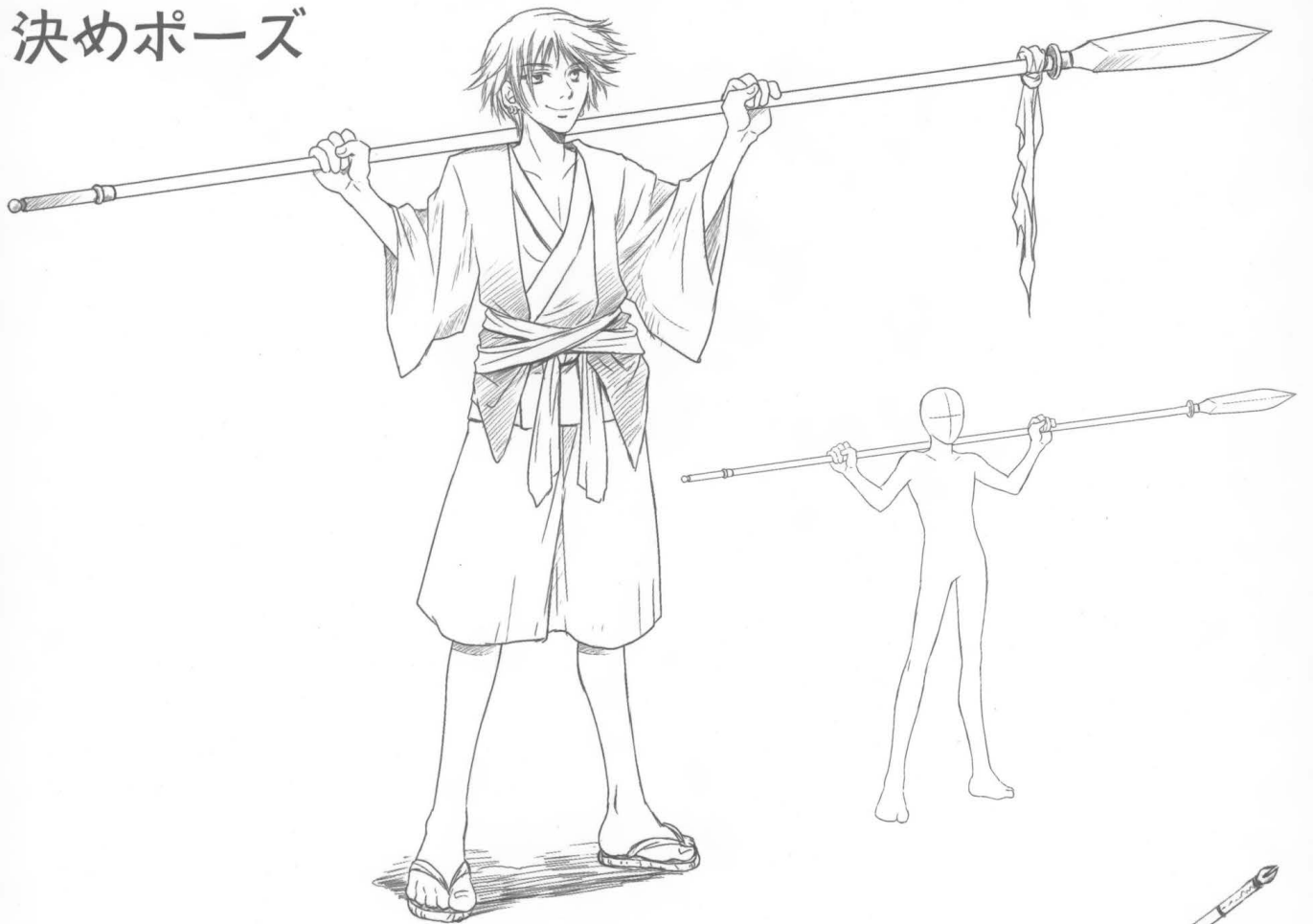
▼宝蔵院胤栄(いんえい)が槍を極めたことから、槍には僧侶のイメージがある、という人も多いだろう。

弐

槍

# 決めポーズ

弐

槍

◀現代の制服＋槍というファンタジー。槍鎌のデザインや、飾りなども、キャラクターの設定に合わせて工夫しよう。

▲座ると穂先はかなり上のほうになる。キャラクターの身長と槍の長さを意識しよう。

# 一◆時◆休◆戦◆こらむ その四

## 武器に由来する言い回し Part 2

◆刀に由来する言い回しは、まだまだあります。また、刀の他にも、槍や弓に由来する文句もたくさんあるのです。当時、「誰にでも通じる言葉」として使われていたことから、これらの武器が、どれだけ日本人の生活に密着していたかが読みとれます。

### 付け焼刃（やきば）

一時的にその場を切り抜けるため、にわかに勉強すること。もとは刀鍛冶（かたなかじ）の用語で、痛んだ刀に、別の焼き刃を付け足しただけの状態のことです。何度も打って鍛えた刀とは違い、すぐに使い物にならなくなるため、一時的な効果しかないことからこの意味になりました。

### 元の鞘（さや）に収まる

ものごとや人間関係が本来の状態に戻る、元通りになるという意味です。刀の形はそれぞれ微妙に違うため、それが収まる鞘（さや）もその刀のために作られた鞘（さや）が一番しっくり合います。そのため、本来あるべき場所（鞘（さや））におさまるものだというのが由来です。

### 諸刃（もろは）の剣

一方では役立つが、もう一方では自分に損害を与える恐れのある状況という意味です。諸刃（もろは）とは、両側に刃がついた剣のことで、相手を斬ろうとすると自分自身をも傷つける危険性があることに由来しています。

### 両刀遣い（りょうとうづかい）

対照的な二つの事を同時にこなせることという意味です。両刀使いとは本来は二刀流のことで、二本の刀を同時に抜いて使える者はかなりの腕前と見られていました。

### 横槍（よこやり）を入れる

合戦中に、正面からでなく別の側面から槍で突くことが転じて、争いごとに第三者が口を出して介入してくることをさします。

### 手ぐすねを引く

「手ぐすね」とは、松脂（まつやに）と油を混ぜてつくる粘着剤のこと。これを弓の弦（つる）に引いて強くし、戦いの準備をするのです。そこから、万全の用意をして戦いの機会を待つことを、こう言うようになりました。

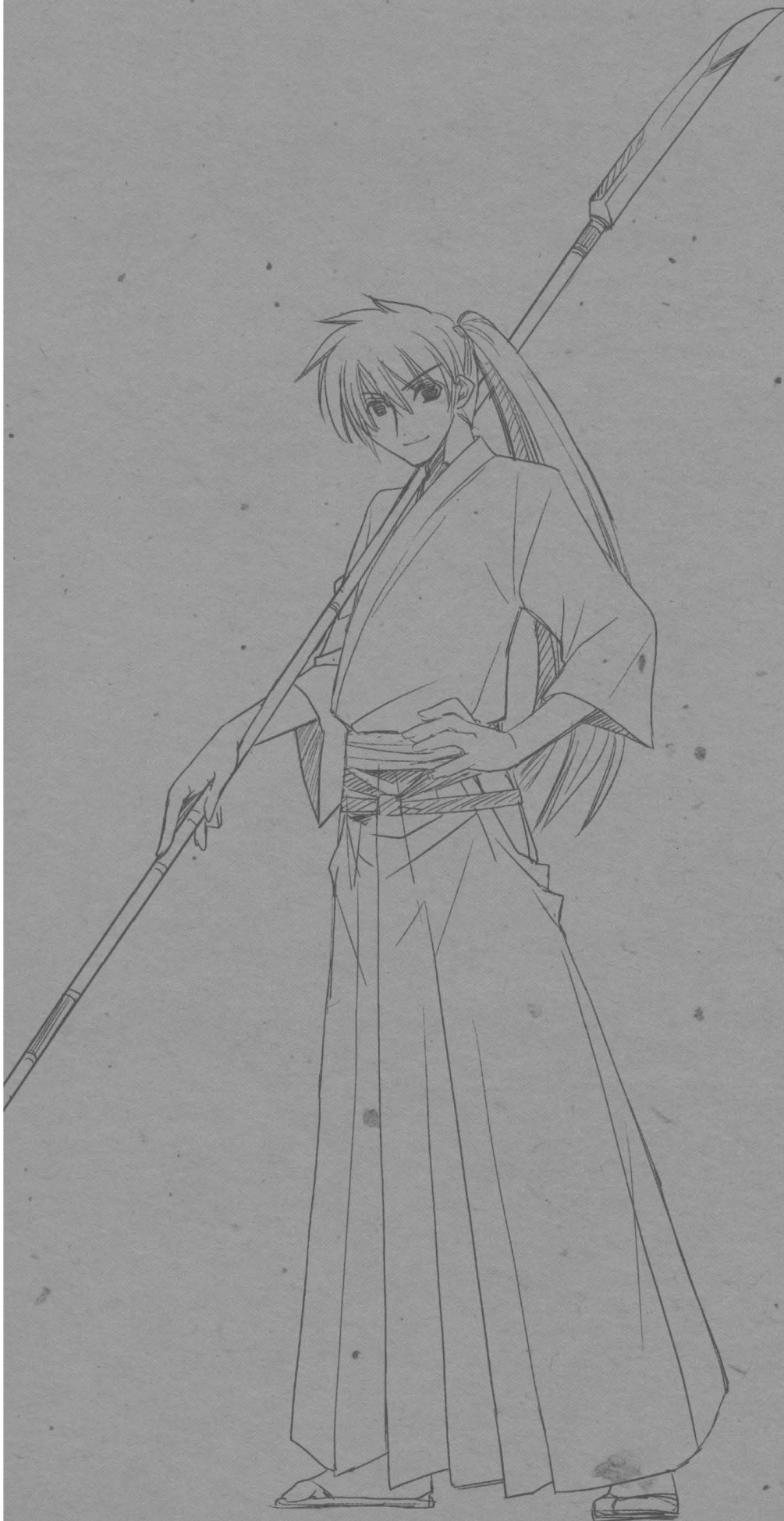
### 筈（はず）が合わない（～のはずがない）

弓に矢をつがえるとき、弦（つる）に矢の末端を引っ掛けるための矢の切れ込みのことを「矢筈（やはず）」と言います。弦（つる）と筈（はず）が噛み合わないと、矢が飛びません。そこから、物事の道理が合わないことを、「～のはずがない」と言うのです。

### 矢継ぎ早（やつぎばや）に

文字通り、素早く矢を継（つ）ぐ（矢を継続して射る）様子のことです。ここから、物事の続けざまなことを表すのに使われています。

# 第三章

# なぎなた

# なぎなた

元は武士や僧侶が用いた武器だが、江戸時代以降、女子の護身用のたしなみとなった武器。

なぎなたと槍は、長柄の武器という点で相似しているが、槍が鉾から派生した武器であることに対し、なぎなたは刀の柄が伸びたものと言われる。刃文や鍔がある点からも、なぎなたと刀の類似性が見てとれる。漢字で描く場合、「長刀」または「薙刀」と書き、槍のように刺すものではなく、刀のように薙ぐ（斬りつける）ものである。

◀刃

全長 2.2m

◀鍔

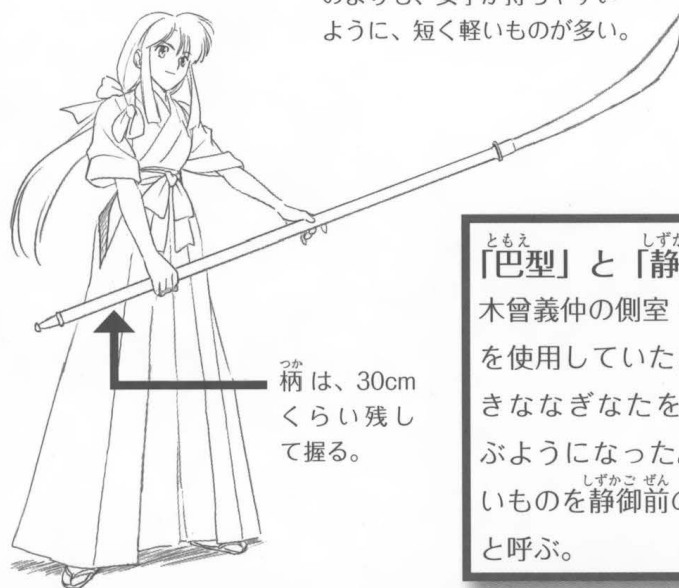
◀柄
女子用に蒔絵が施されているものもある。

▲柄の断面図
楕円形で、薙ぐときに力が入れやすいようになっている。

石突

## 主な使い方

合戦場におけるなぎなたの使用目的は、敵や馬を薙ぎはらうことであった。元は、そのような形で武士や僧侶の使用するものだったが、間合い（相手との距離）が長いことから、江戸時代には武家の女子の護身用のたしなみとされ、輿入れ道具ともなった。そのため、江戸時代のものは、戦国時代のものよりも、女子が持ちやすいように、短く軽いものが多い。

柄は、30cmくらい残して握る。

### 「巴型」と「静型」

木曽義仲の側室・巴御前が「大薙刀」を使用していたことから、刃先の大きななぎなたを後世、「巴型」と呼ぶようになった。反対に、刃先の細いものを静御前のイメージで「静型」と呼ぶ。

## 石突の形

石突とは、槍やなぎなたの柄の尻の腐食を防ぐためにつける、金属部品。なぎなたでは特に、この部分で敵を斬ったり突いたりもする。様々な形があり、装飾的な意味合いも強い。P.66 参照。

角　宝珠

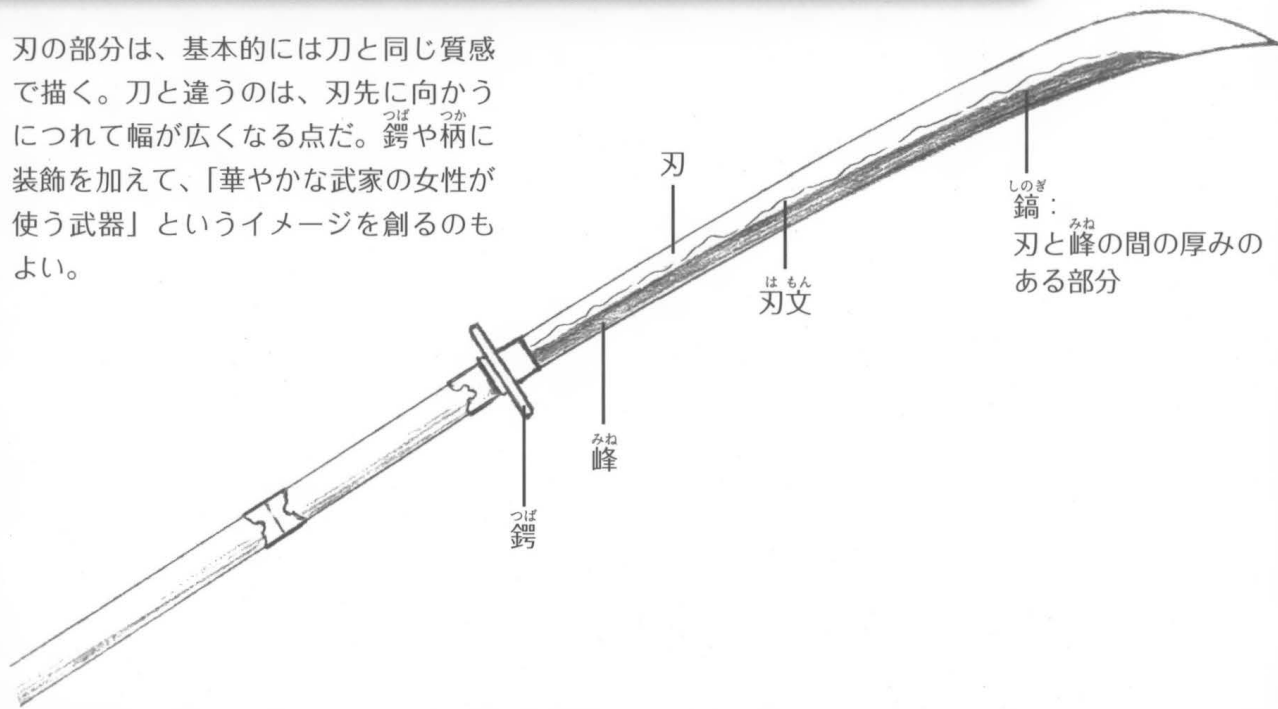
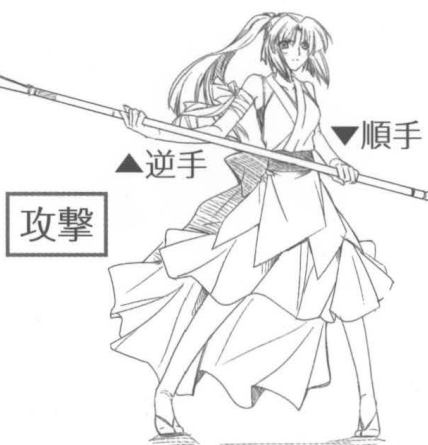
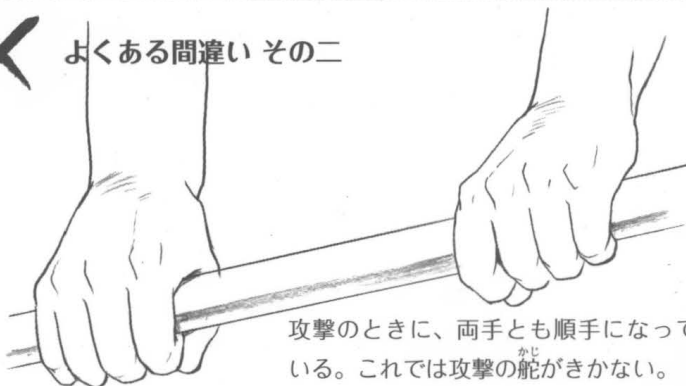
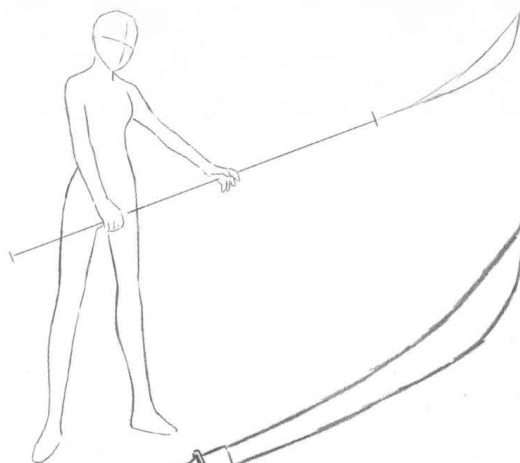
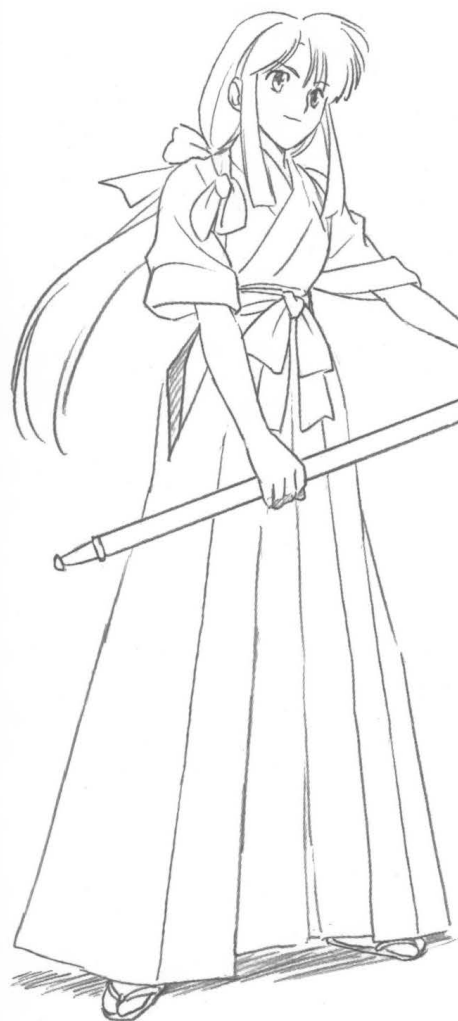
蟹挟

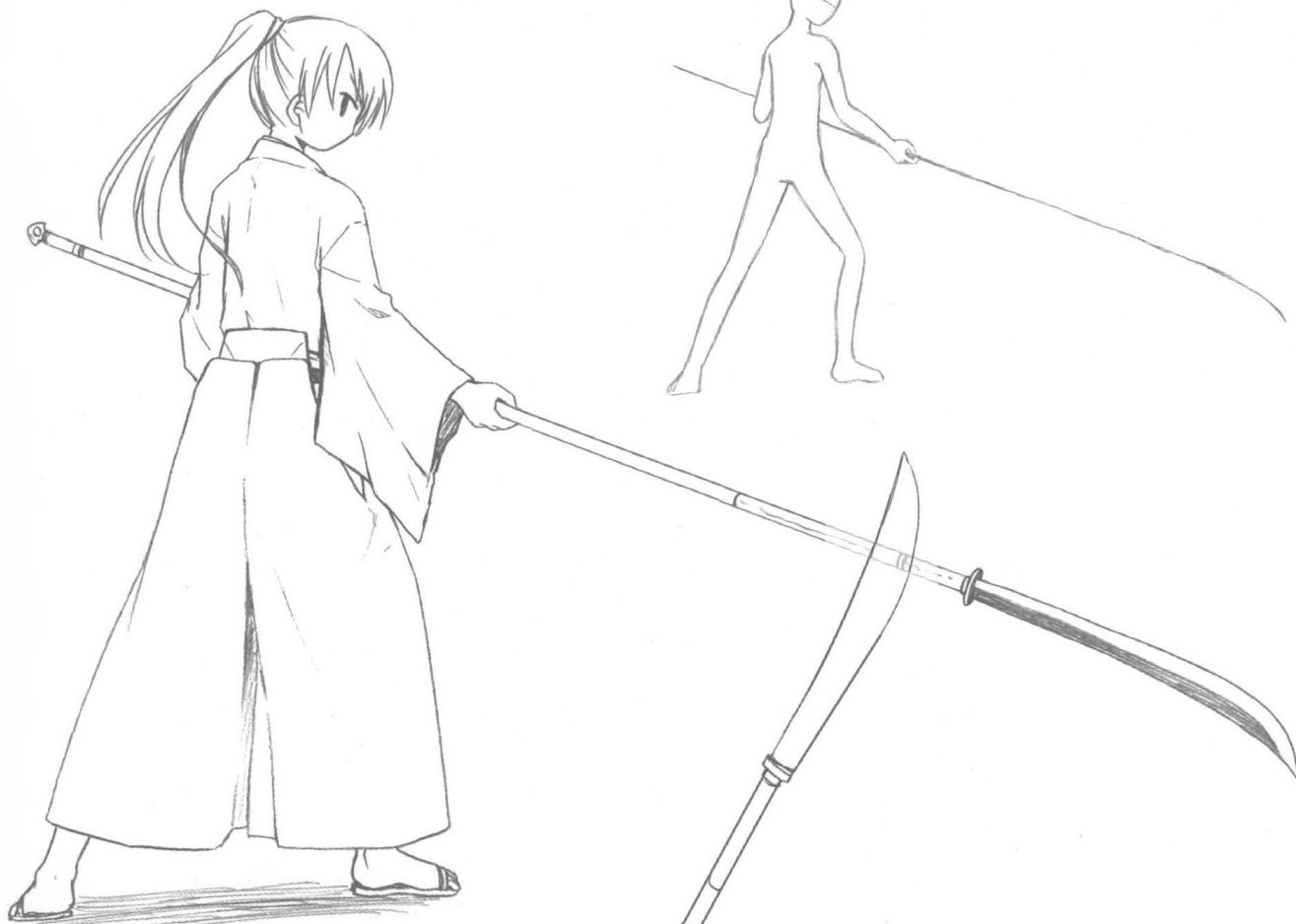
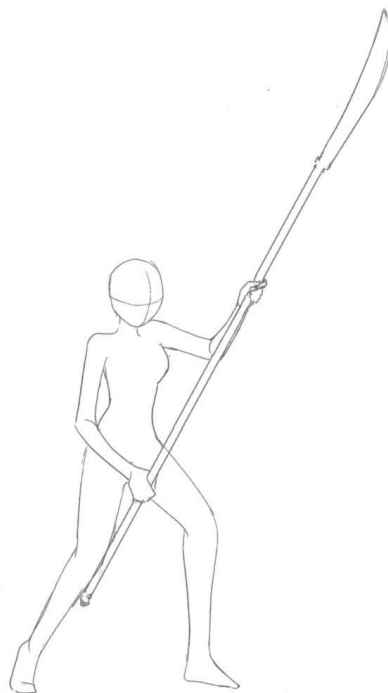
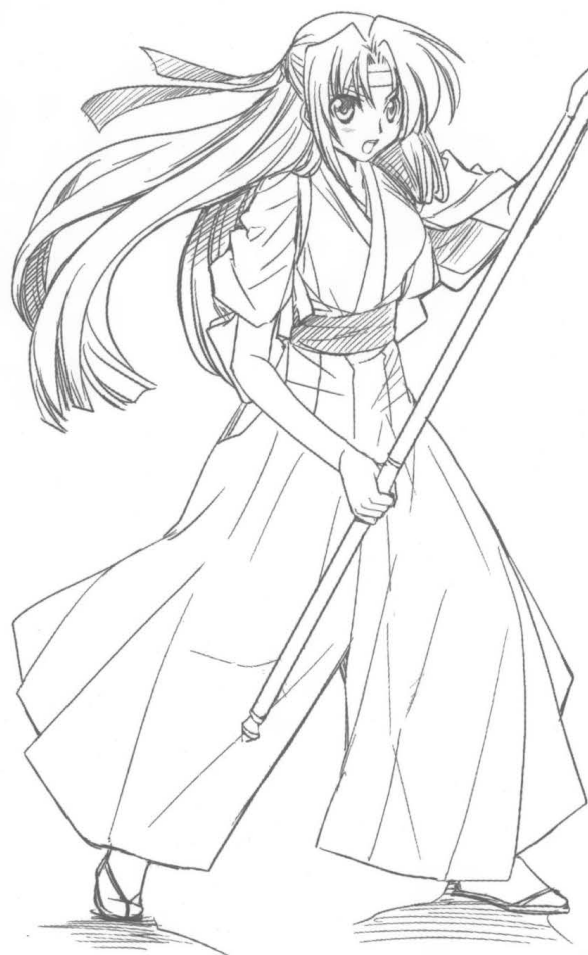
立鼓

牛角

## ポイントをおさえた なぎなたの描き方

刃の部分は、基本的には刀と同じ質感で描く。刀と違うのは、刃先に向かうにつれて幅が広くなる点だ。鍔(つば)や柄(つか)に装飾を加えて、「華やかな武家の女性が使う武器」というイメージを創るのもよい。

### 持ち方

柄(つか)には親指をまわし、しっかりと握る。刃に近いほうが逆手、遠いほうが順手となるのが一般的。ただし、防御のときは、両手とも順手になったり、逆手になったりもする。

# 静かな構え

◆なぎなたは、槍よりも持ち手から石突(いしづき)までが短く、30cm 前後になる。

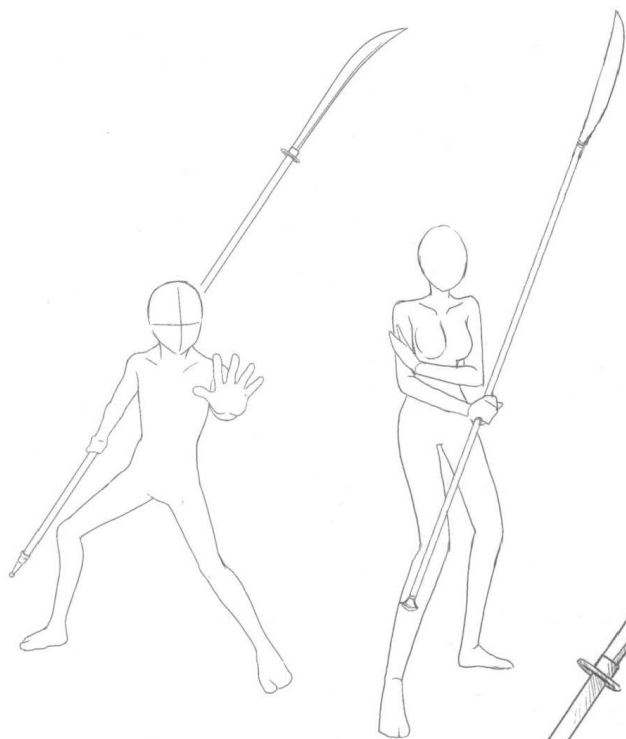
三 なぎなた

◆構えの姿勢のときに、持ち手が両手とも順手、または両手とも逆手にならないように気をつける。

# 動きのある構え



◆なぎなたは武家の女子のたしなみとして発展したため、イメージ的に袴(はかま)が似合う。

◆なぎなたは、飛んで大きく振り下ろしたり、勢いを付けて走り込んで振り回したりすることもある。

# 動きのある構え

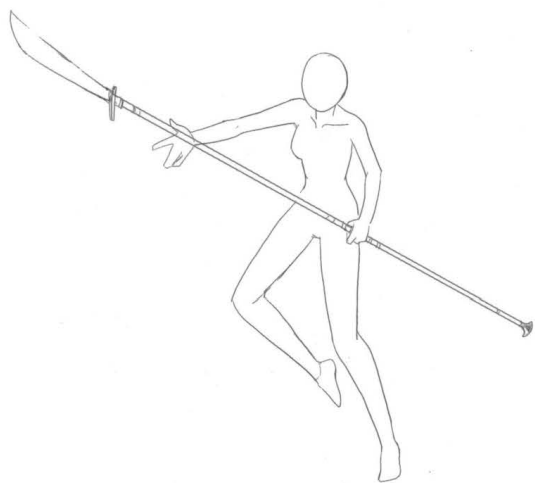
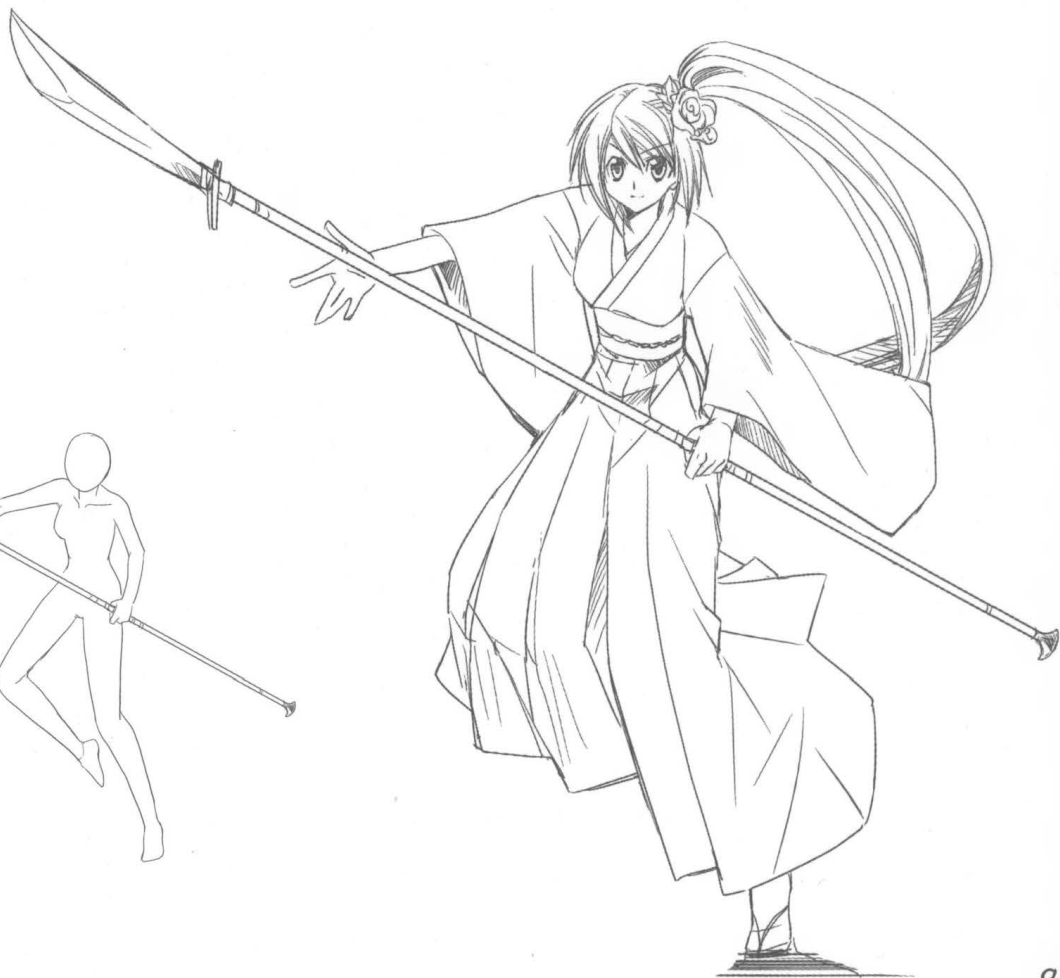
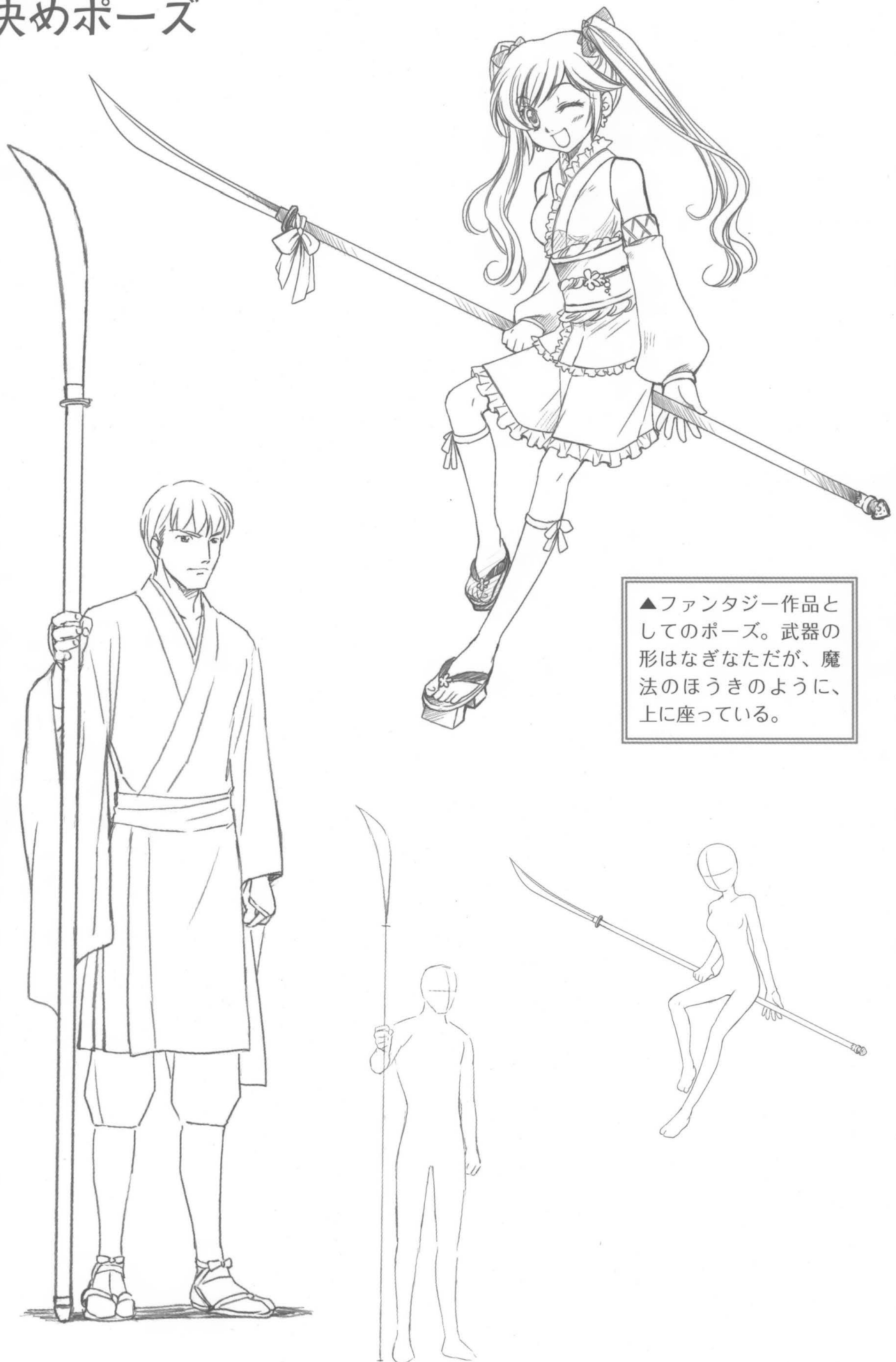
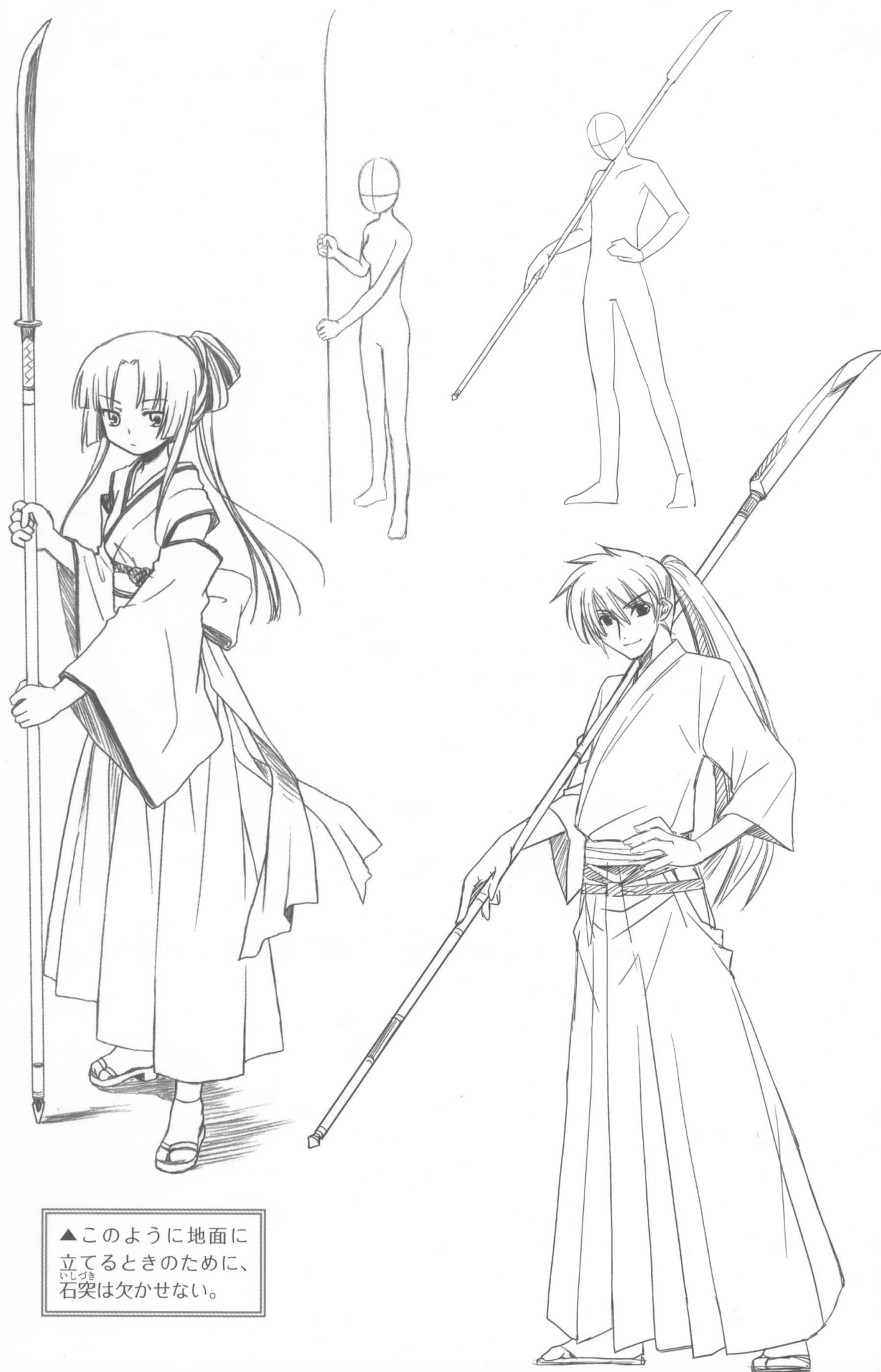
▼なぎなたは槍よりも、石突(いしづき)を使って敵を攻撃する頻度が高かった。正式な流派に「石突(いしづき)の構え」もあるほどで、石突(いしづき)で相手を斬ることもあったので、相手を傷つけることのできる扇型の石突(いしづき)がよく見られる。

▲なぎなたは、女性用とは言っても長さがあるので、足を踏ん張らないと振った反動でよろけてしまう。

# 動きのある構え

◀実際にこのように柄（つか）がしなることはないが、漫画的な表現として曲げ、残像を描くとスピード感が出る。

◀パースをつけて、手前の刃を大きく描くと迫力が増す。このとき、柄(つか)の長さがあいまいにならないように注意。

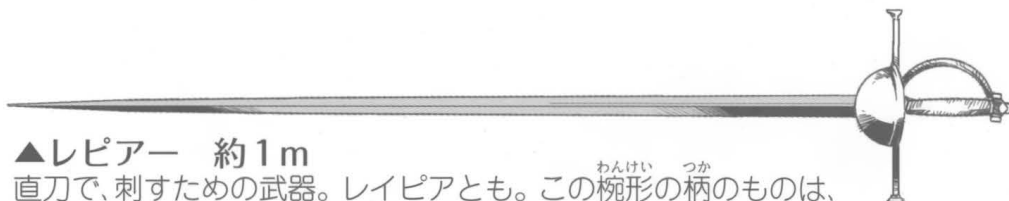
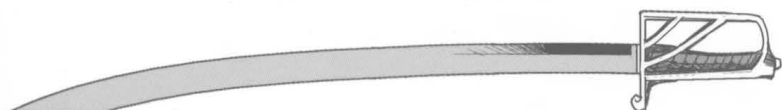
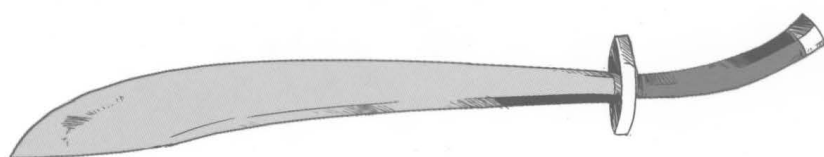
# 動きのある構え

◀創作ならではの動き。敵をかわしてジャンプしている様子。なぎなたを支点にして回転していると思われる。右手の持ち方を変えると、宙返りした勢いで相手を斬り下ろしているようにも見えるだろう。

# 決めポーズ

▲ファンタジー作品としてのポーズ。武器の形はなぎなただが、魔法のほうきのように、上に座っている。

▲このように地面に立てるときのために、石突(いしづき)は欠かせない。

三 なぎなた

## 一◆時◆休◆戦◆こらむ その五

# 世界の武器いろいろ

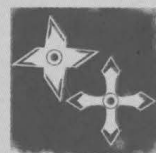
◆日本にさまざまな形の武器があるように、世界の国々でも時代とともに多様な武器が作られてきました。武器は、世界各地の土地柄や社会を映し出す鏡。これらを比較することで、日本の武器の特性も浮き彫りになることでしょう。

**▲レピアー　約1m**
直刀で、刺すための武器。レイピアとも。この椀形(わんけい)の柄(つか)のものは、1650年頃のスペインのレピアー。

**▲サーベル　約1m**
サーベルは、騎馬の状態で斬りつけるための曲刀。これは、1806年頃のプロシャのもの。柄(つか)は、馬具の鐙(あぶみ)（足を乗せるところ）を模したデザイン。

**◀呉鉤(ごこう)　約1m**
中国の春秋戦国時代（紀元前770）に呉の国で作られた曲刀。武器としてだけでなく、森で草木を切り開くのにも使われた。

**▲グレイブ　2～2.5m**
西洋のなぎなた。12～17世紀。16世紀までは戦場でも見られたが、17世紀には装飾品として軍のパレードなどで使われた。

**▲西洋の槍　約3m**
馬上槍試合用の木製の槍。中が空洞になっており、相手を突くと砕けるようになっている。英国、ヘンリー8世のものとされる。

**▲ジャバリン（投げ槍）　約2m**
古代ローマの兵隊が使用した、鉄製の長柄槍(ながえやり)。穂先が長く、重い。

**▲槍鎌(チァンリェン)　2～2.5m**
清時代（1644～1912）に、農具の鎌から作られた。間合いの長さから、訓練を受けていない農民にも使える武器として発展した。

# 第四章

## 手裏剣

## クナイ

# 手裏剣

忍者のアイコンとして欠かせない手裏剣。使いこなすまでにかなりの鍛錬を要した、高度な武器。

四方手裏剣▼
全長 95mm
重さ 105g

忍者が頻用した飛び道具。毒を塗って投げたりもした。携行時には、重ねて懐紙(かいし)に包み、隠しポケットに入れたり、すぐに投げられるように手甲(てっこう)に忍ばせたという。

また、手裏剣は闇夜で光らないように、わざと燻(いぶ)して黒くしたものが多い。

六方手裏剣▼
全長 105mm
重さ 110g

この他にも、50 種以上の形があることが分かっている。

## 持ち方

刃で自分の指を傷つけないように、注意しながら持つ。

重ねた手裏剣を擦って投げるのは、創作としてはOKだが実際は物理的にかなり難しく、不可能に近い。

# クナイ

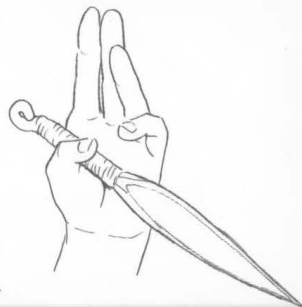
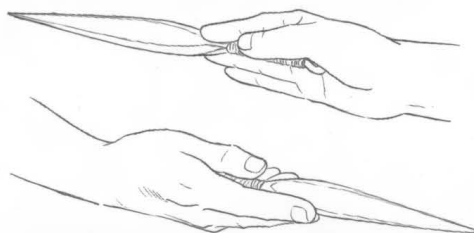
投擲(とうてき)用だけでなく、小刀(こがたな)、スコップや火打ち石としてなど、あらゆる用途で活躍した万能武器。

手裏剣は、四方や六方のものより棒状のもののほうが使用頻度が高かったという。束ねて携行しやすい、投げたときに音が出にくいなどの利点があったためだ。クナイは厳密には手裏剣ではないが、棒状手裏剣としても、土を掘るスコップとしても、小刀(こがたな)や火打ち石、テントを張る際の杭(くい)としても使え、サバイバルな状況をくぐり抜けねばならない忍者にとって、万能の武器であった。

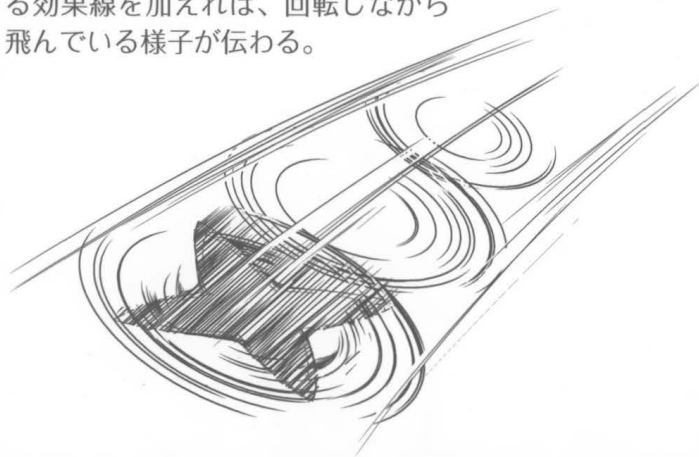
▶握り手に革や籐(とう)を巻くこともある。穴のあるものには縄を通し、壁に投げ打ち、登ったりもした。

◀一般的なクナイ
全長 395mm
重さ 332g

## 持ち方

親指、人さし指、中指の三本の指で筒を作り、そこにクナイを挟むイメージ。直線的に打ったり、回転させて打ったりした。

## ポイントをおさえた 手裏剣の描き方

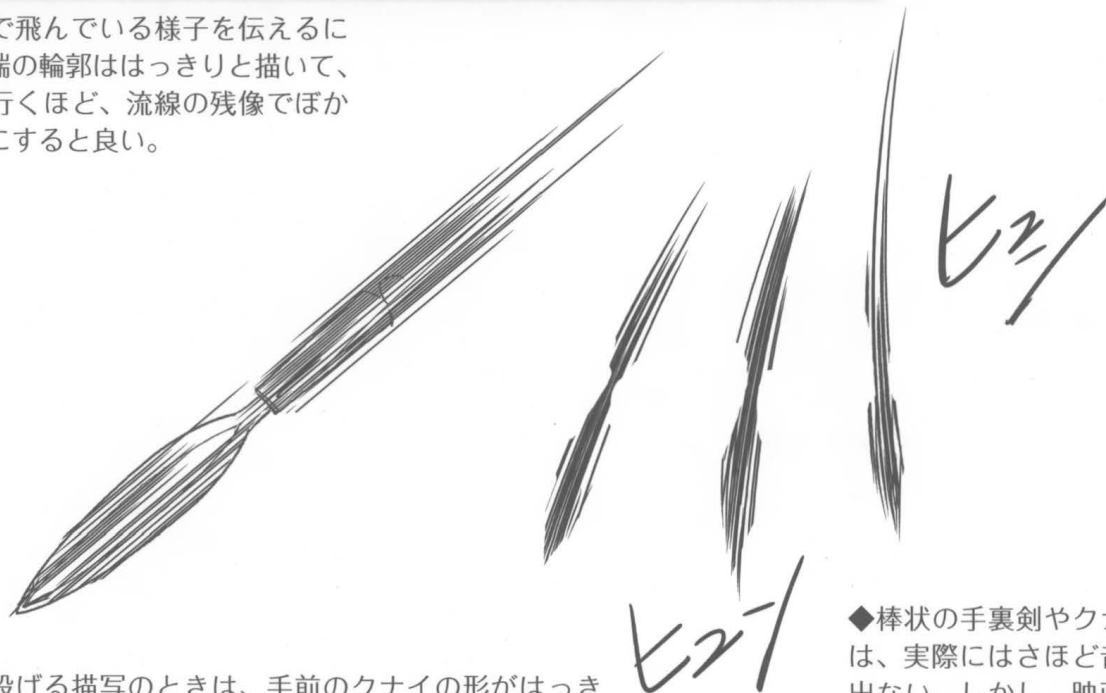
速く飛んでいる物体を描くには、コツが必要。まず物体をうすく描いてから、まわりに効果線を加えて、状況を表現しよう。思い切っていきおいよく描くのがポイント。

◆回転している感じがわかるように、弧を描くような残像を。さらに飛んでいく方向に向かってスピードのある効果線を加えれば、回転しながら飛んでいる様子が伝わる。

◆木の壁に突き当たって、足（出っ張っている部分）がめり込む様子。手裏剣自体やまわりにも振動が響くような効果線を。足が二本同時に当たってしまうと木に刺さらず、落ちてしまう。一点のみ刺さる角度で投げるには熟練を要するのだ。

## ポイントをおさえた クナイの描き方

◆高速で飛んでいる様子を伝えるには、先端の輪郭ははっきりと描いて、後ろに行くほど、流線の残像でぼかすようにすると良い。

ヒュン

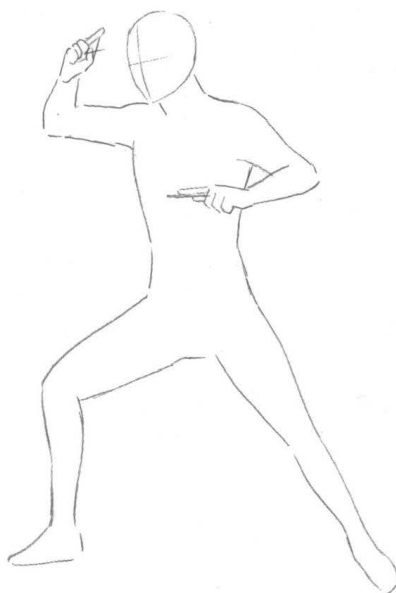
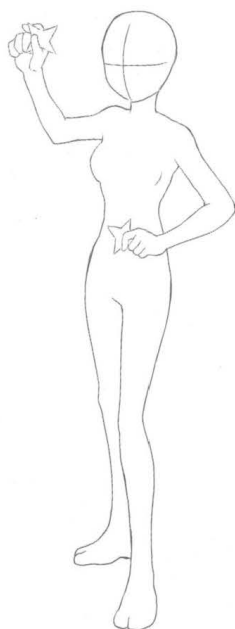
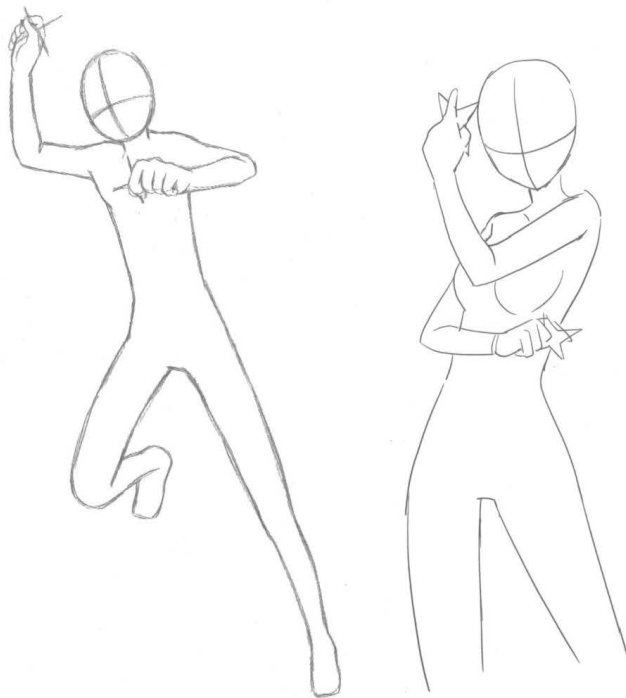
ヒュン

◆複数投げる描写のときは、手前のクナイの形がはっきり描写されていれば、全てのクナイが正確な輪郭でなくても、連射されているイメージを伝えることができる。

◆棒状の手裏剣やクナイは、実際にはさほど音が出ない。しかし、映画や漫画では効果音でスピード感を加えると良い。

## ㊃ 手裏剣

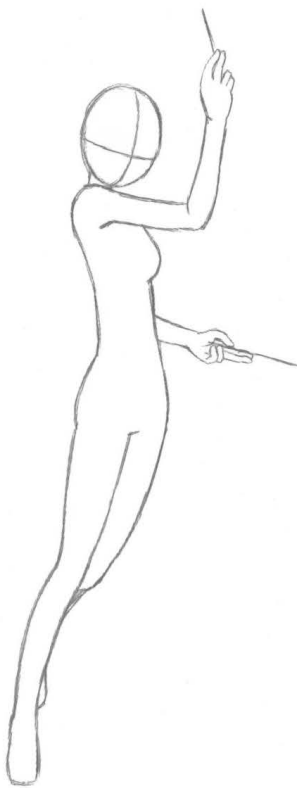
◆手裏剣をぎゅっと握りつつも、刃で手が傷つかない握りになっていなくてはいけない。見えない部分も意識して描くようにする。

▶バックハンドで的を狙うのは、かなり高度な技術を要する投げ方だった。

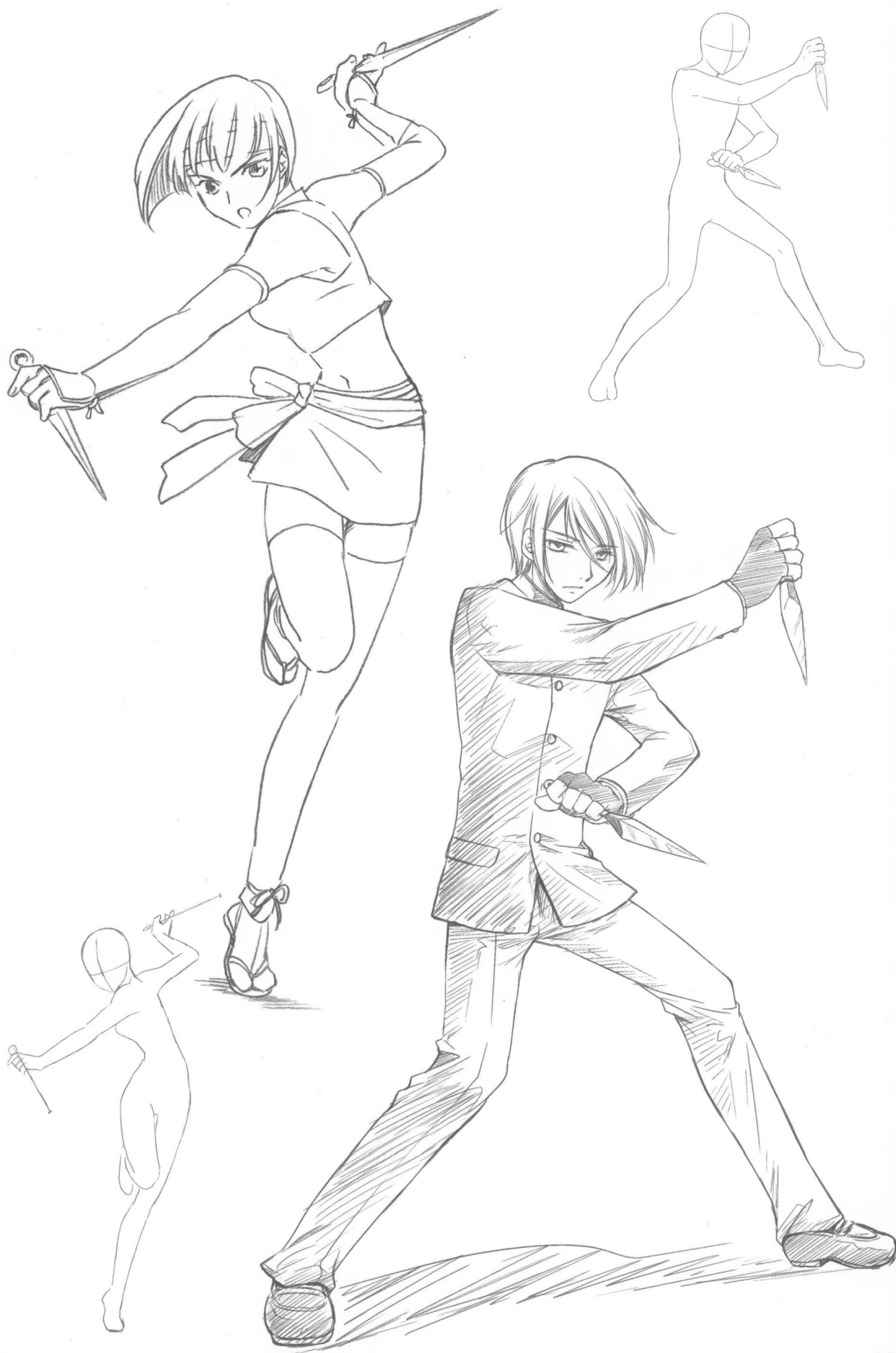
▶投げ終わった手と
手裏剣が、延長線上
にあるように注意。
手前に飛んだ手裏剣
を大きく描くと、遠
近感が出る。

◆腕を曲げている状態の構えから、腕全体と肘、手首を伸ばすときのしなりを利用して手裏剣を放つ。

▲高く跳躍して弾みをつけ、上から手裏剣を投げ込むポーズ。普通に投げるよりも、スピードと威力の増加が期待できる。

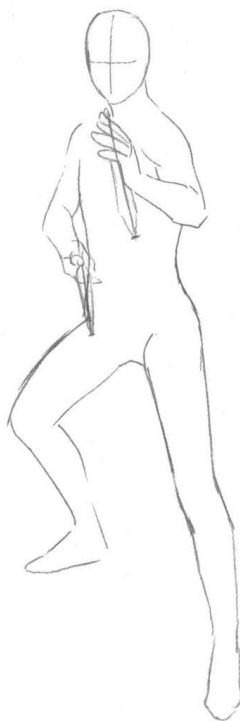
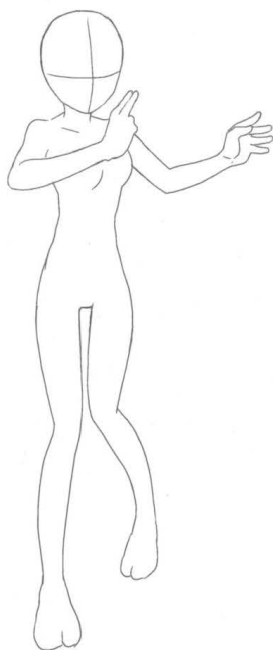
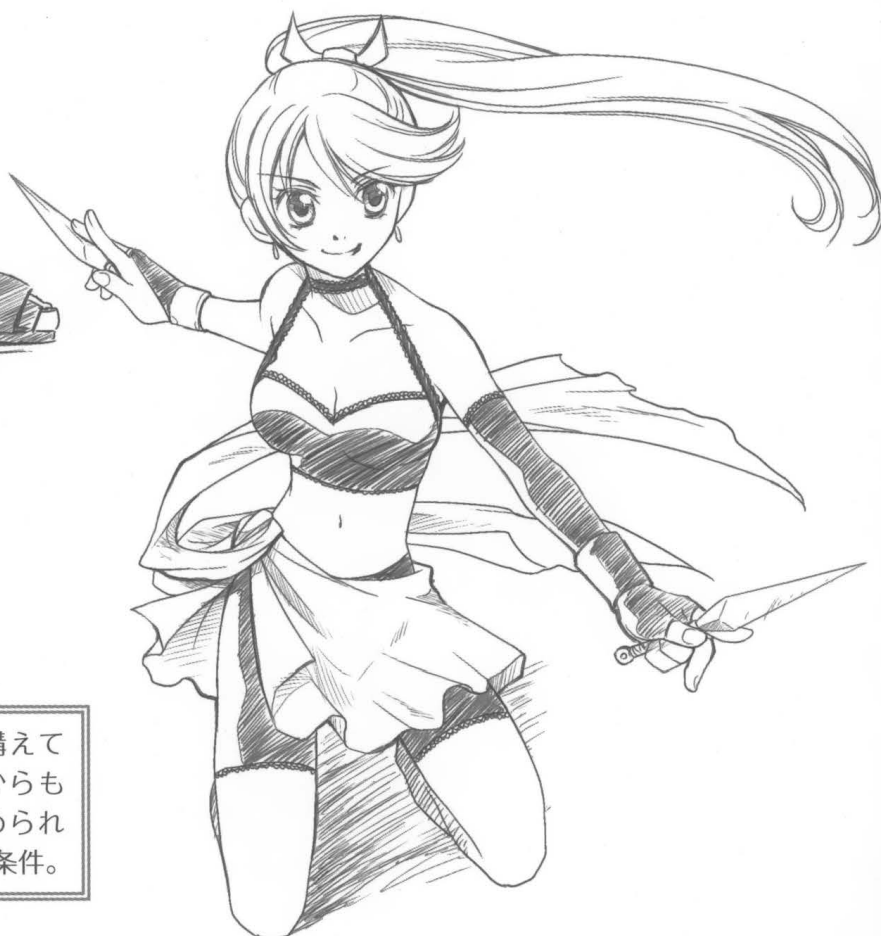
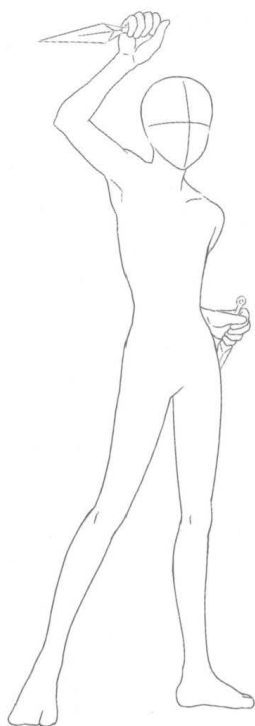
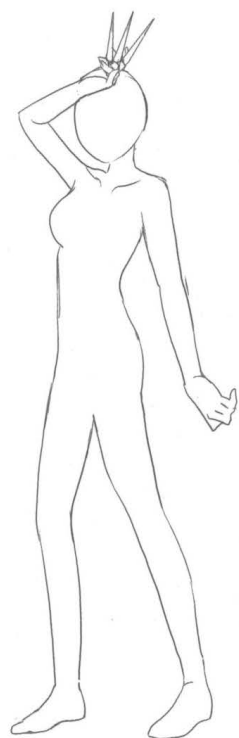
◀手裏剣で警戒しながら、屋敷内や路地裏で聞き耳を立てる忍者。

◀▶女性の忍者は「くのいち」と呼ばれ、主に、女中などになりすまして屋敷に潜伏するスパイとして活躍した。運動能力が高く身軽なくのいちは、男性並みに武器を持って暗躍したことだろう。

四 クナイ

▲クナイにもいろいろな持ち方がある。右手は小刀(こがたな)として、左手は投擲(とうてき)用として構えている様子。

四 クナイ

四 クナイ

◆棒手裏剣や小振りなクナイは、手の中に隠し持つことができたので、どのように投げてくるかが見えないことも脅威だった。

▶二刀流のように構えて、相手の様子を計る。クナイで斬りつけるべきか、投げ込むべきかを見極めているシーン。

▲バランスを崩しながらも、敵に一矢を報いようとする姿。どんな状況でも的確に標的を狙えるよう、忍びは常に鍛錬を積んでいた。

▶ひざをつきながら構えている。あらゆる体勢からも獲物を逃さずにしとめられることが、良い忍びの条件。

# 忍者って何者？

◆忍者は、単なるフィクションの産物ではなく、実際に戦国期や江戸時代には、「忍者」「隠密」「御庭番」などの密偵の団体がいました。各戦国大名や幕府の命を受けて、敵情視察をしたり、謀反を未然に防ぐのに立ち回ったと言います。

## 忍び装束

忍者の衣装と言えば黒と思われがちだが、『正忍記』によると実際は柿染の茶色、紺色などが良いとされていた。闇夜にまぎれ、血痕が目立たず、また、日中でも「私は忍者です」というアピールにならない色がよいのである。この上に、裏表で色の違うリバーシブルの上着を着ることもあった。

## 手甲

布で出来ており、ここに隠しポケットを作って手裏剣などを忍ばせた。こうしておくと、手の甲を攻撃されたときに、手裏剣が盾ともなる。

## 頭巾

覆面のためや頭を守るためだけでなく、外すと幅が約50cm、長さが約２ｍもある布になっており、けが人を背負うヒモや、包帯、ロープにもなった。

## 鎖帷子

漫画などの忍者がよく身につけているメッシュ状のものは、鎖帷子である。刀で斬りつけられたときに体を守るものだが、重さが５kgもあり、現場での着用は実際には難しかった。そもそも忍者は戦闘が目的の立場ではないので、ここぞという時にのみ、着用したという。

## 忍び刀

全長40～90cmと、一般的な刀よりも短く、直刀である。鍔に足をかけて壁を登ったり、暗い屋内で敵を探すときに鞘をレーダー代わりに使ったりした。また、鞘の底に、唐辛子粉などの目つぶしを仕込んでおくこともあった。背中にかつぐととっさのときに使えないので、腰に差すのが得策。

## 脚絆

袴の裾が草木などに絡まるのを避けるため、袴を押さえて上から着けた。後ろに結び目がある。

## 草鞋

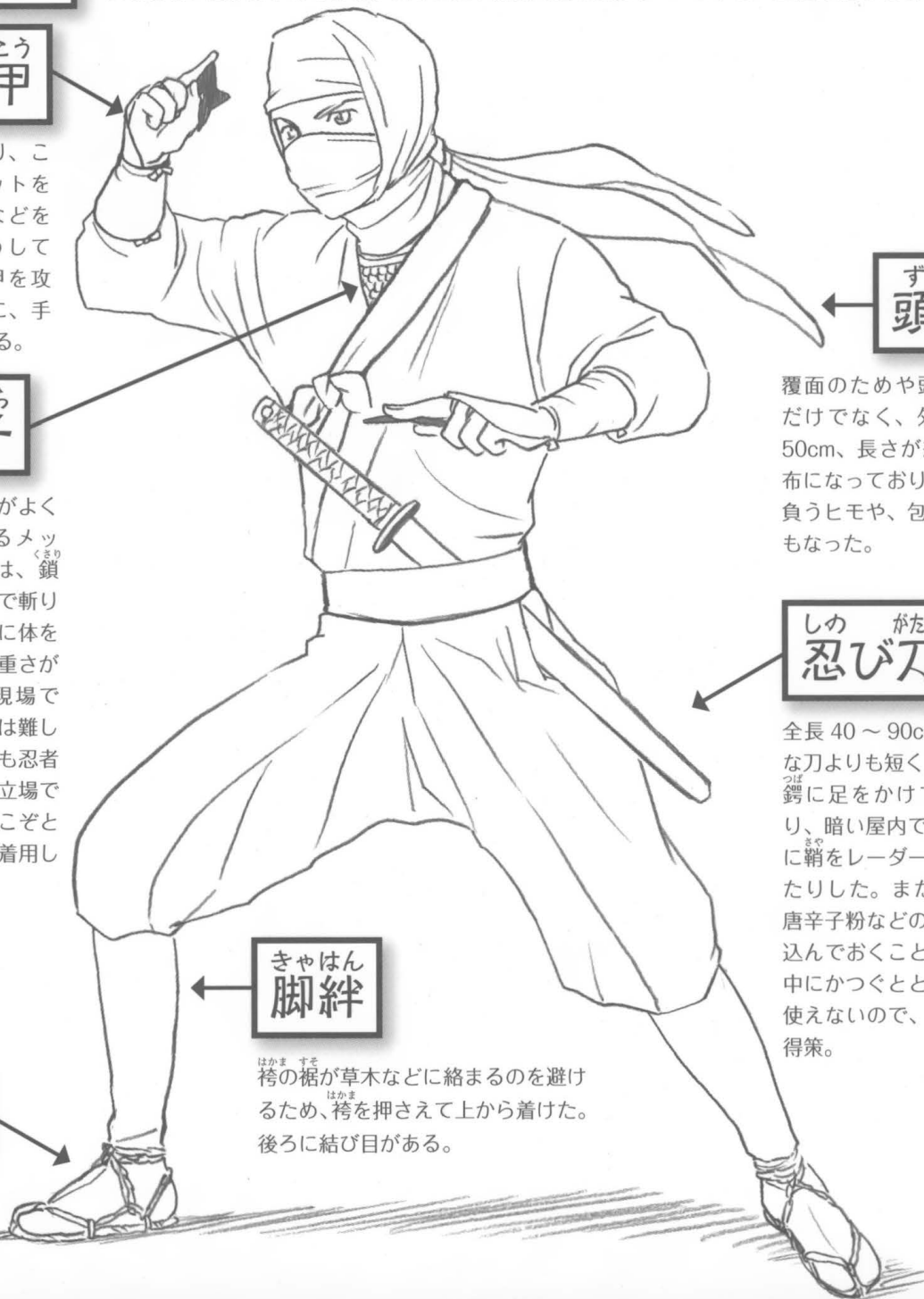
足の裏には、金属製のスパイクが付いている。

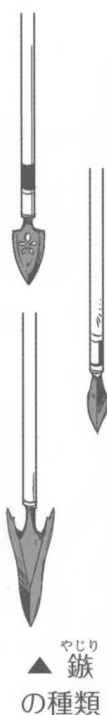
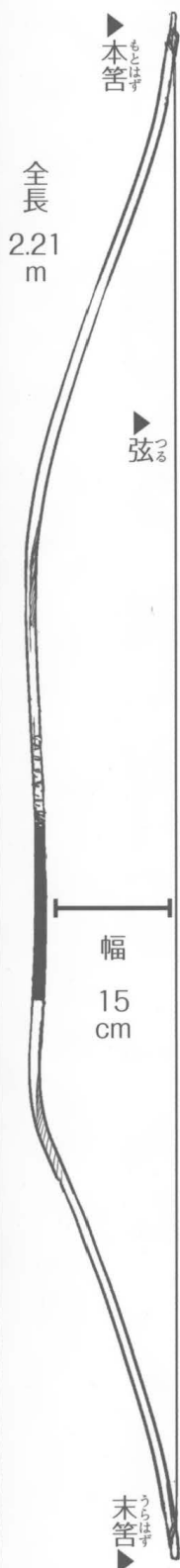
# 第五章

弓

鎖鎌

その他

# 弓

遥か遠くの標的をめがけて空に矢を放つ。その神秘性から、古来は神の道具として崇められた。

古くは武将が騎乗しながら使う武器の代表格であったが、後に歩兵が持つものとなり、崖の上などから集団で一斉に放つ戦法が広く使われた。50～150m離れた標的を狙え、奇襲攻撃にも向く。銃にとって代わられるまで、戦場での主要な武器として活躍した。戦場から姿を消しても弓術は武家のたしなみとして根強く支持され、武士の家柄を「弓馬の家」と呼んだ。

▶本筈

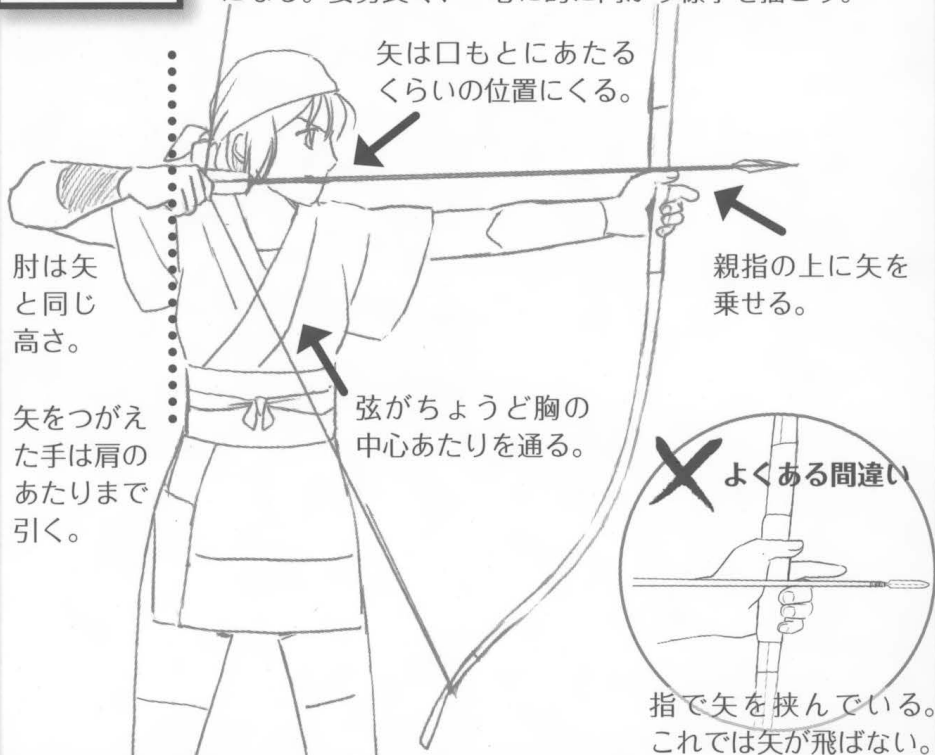
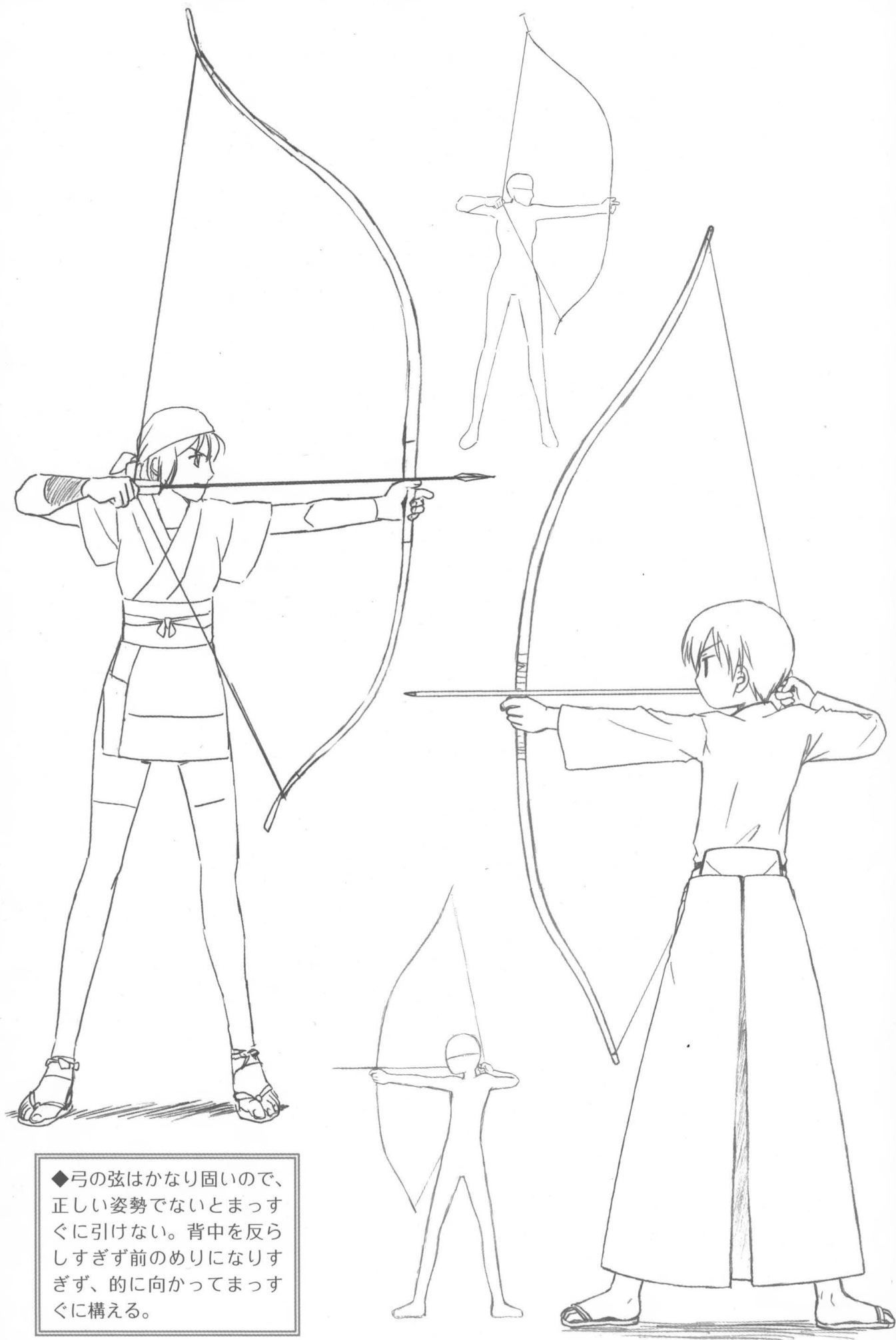
全長 2.21 m

▶弦

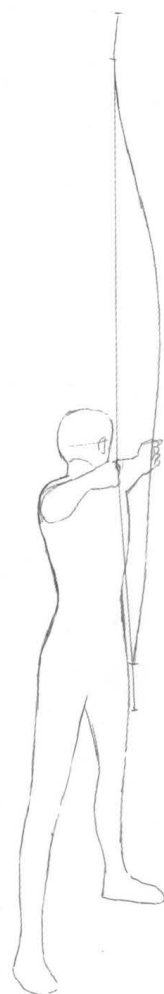
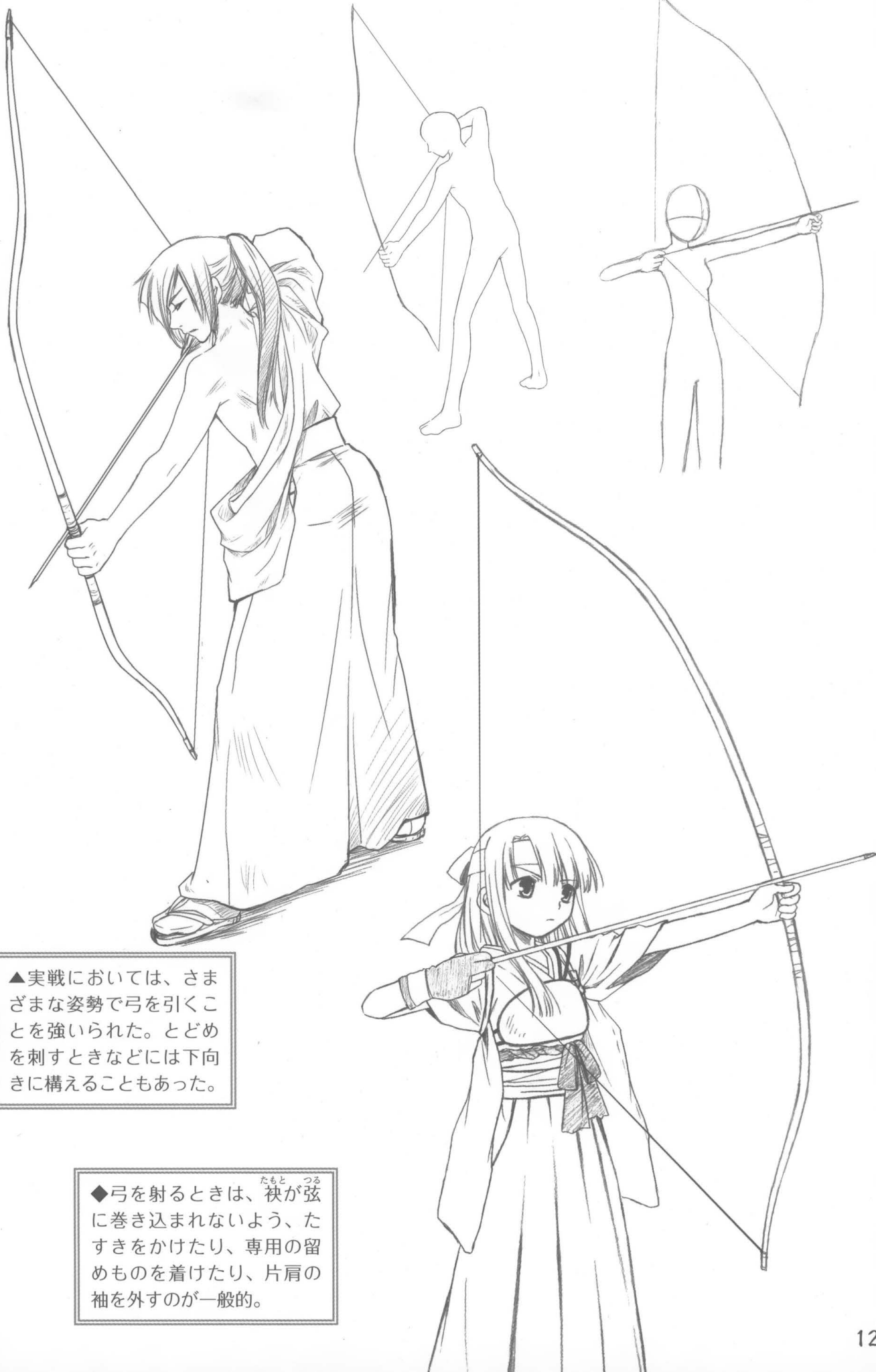
幅 15 cm

末筈▶

◀矢 全長約90cm

▲鏃の種類

◆弓の弦はかなり固いので、正しい姿勢でないとまっすぐに引けない。背中を反らしすぎず前のめりになりすぎず、的に向かってまっすぐに構える。

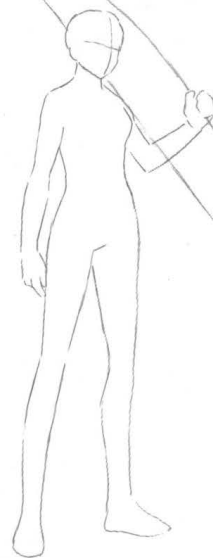
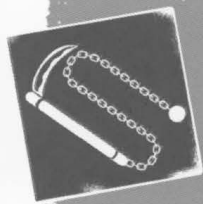
五 弓

五 弓

◆矢をつがえる位置は、弓の真ん中よりもやや下。弓自体の形が、上下対象ではないことに気をつける。

▲実戦においては、さまざまな姿勢で弓を引くことを強いられた。とどめを刺すときなどには下向きに構えることもあった。

◆弓を射るときは、袂(たもと)が弦(つる)に巻き込まれないよう、たすきをかけたり、専用の留めものを着けたり、片肩の袖を外すのが一般的。

▶矢筒から矢を取り出す。右手で羽根を持って引き出しながらも、弓は常に構える、緊迫した臨戦状態。

五
弓

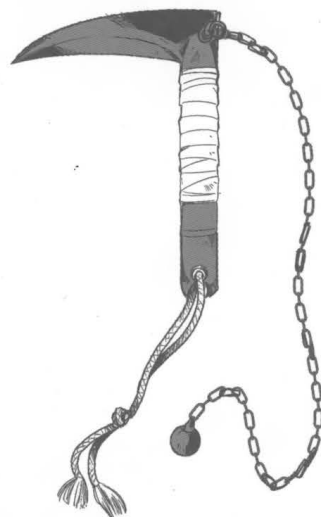
▼矢を放った直後の瞬間。弦がしなっている。射手のまなざしは、矢の行方を追っている。
◀弓を瞬間的に、軽く持ったところ。力を入れすぎると弦を傷めるので、長時間持つポーズとしては向いていない。

# 鎖鎌

農具である鎌に鎖を付し、武器として改良したもの。飛び道具兼、刃物という脅威の変わり武器。

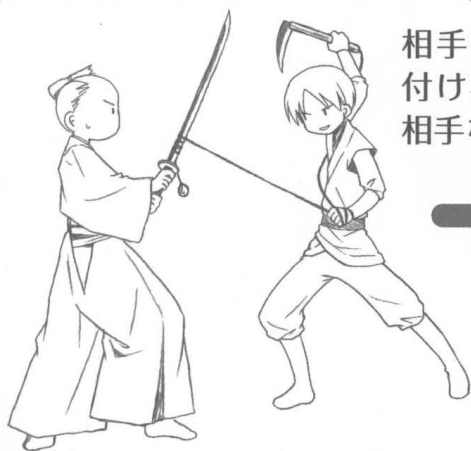
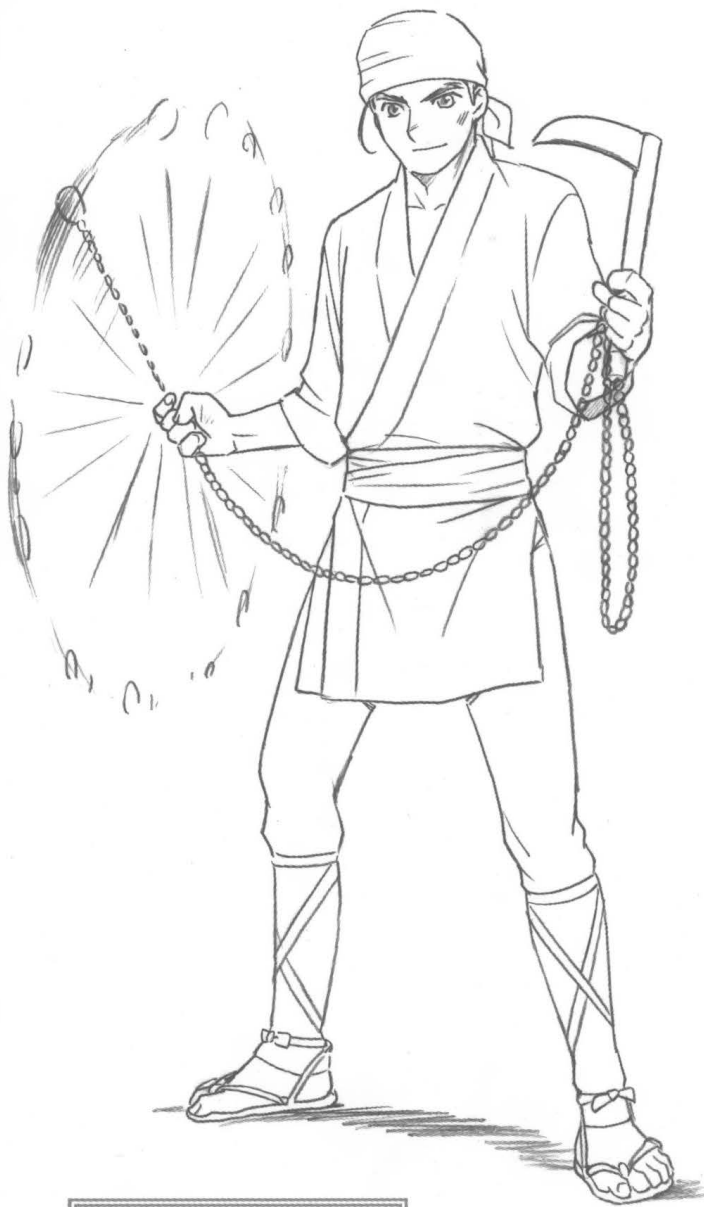
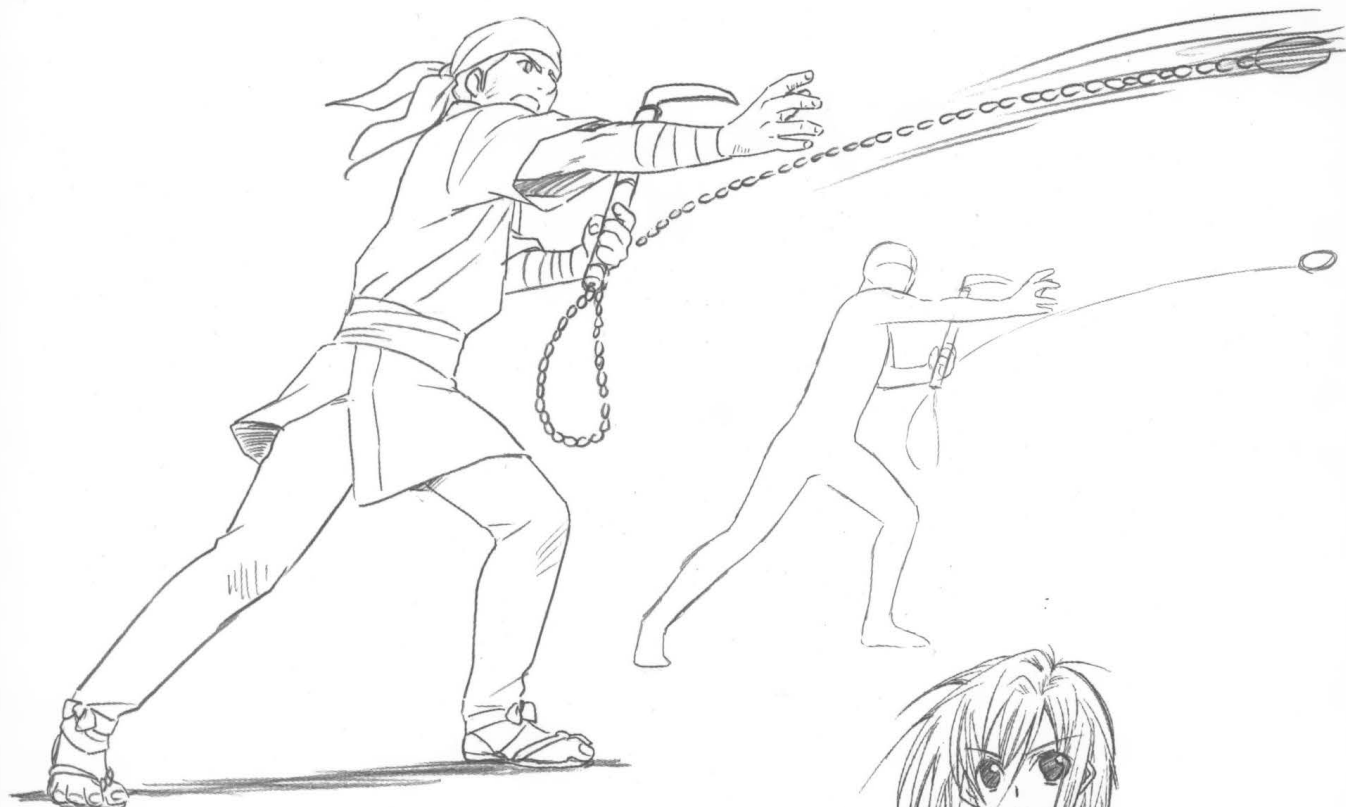
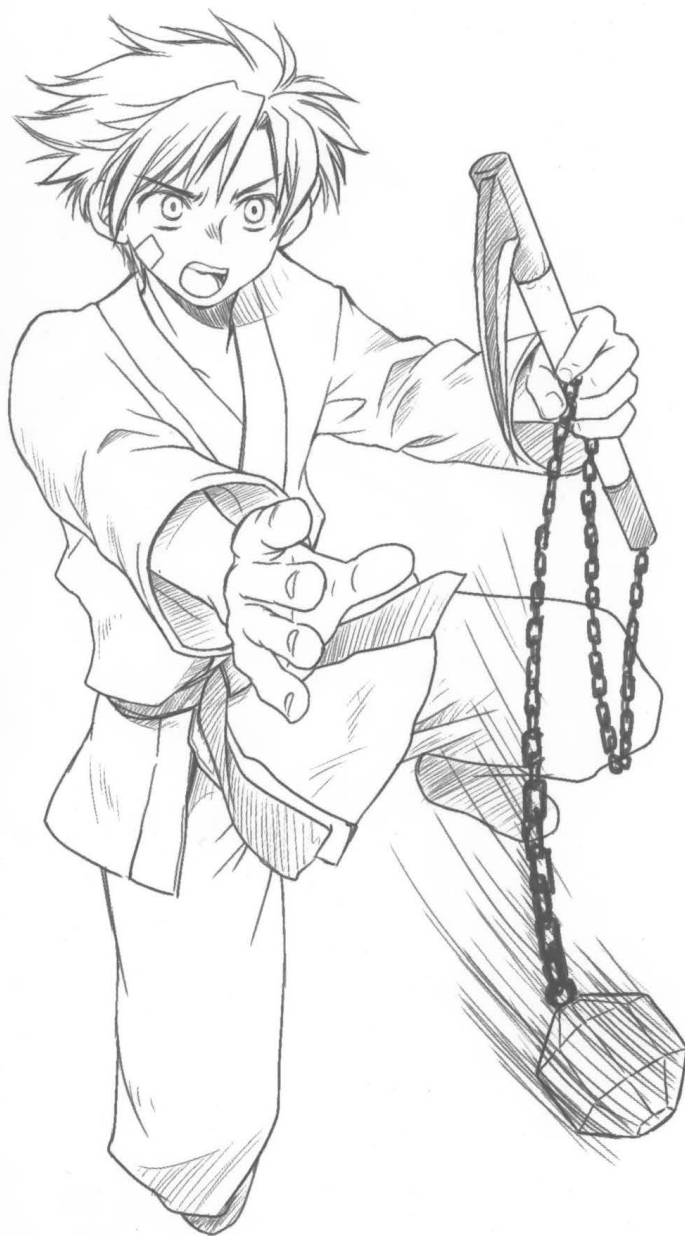
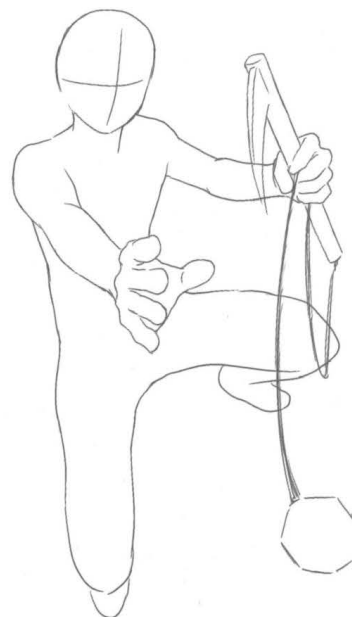
鎌の長さ　50～60cm
鎖の長さ　30～400cm
重さ　2～3kg

鎖の先に、分銅（鉄丸）が付いている。鎖が下げられる位置は、鎌のほうであったり柄のほうであったり、ものによって様々で、規定はないようだ。

鎖鎌の起源を明らかにする文献はないが、『平家物語』に、熊手や薙鎌を武器として使用したことが記されており、源平時代あたりに起源があるものと思われる。宮本武蔵と戦った宍戸梅軒の武器としても名高い。

鎖の長さも流派によって違う。また、現代に残る流派では、剣術や槍術などと組み合わせて修練されているものが多く、鎖鎌のみを伝えている流派はない。おそらく、当時の武芸者は、どれか単体だけはなく、一通りの武器は使いこなせたのではないかと考えられる。

## 主な使い方

合戦用の武器というよりは、主に一騎打ちで使用された。片手に鎌を持って、もう一方で分銅を振り回す。

**鎖の細部の表現**

▲円形の残像を描くことで、勢いよく分銅を振り回していることが伝わる。

▲カーブしたスピード線で、
鎖をしならせながら分銅が飛
んでいく様子を表現できる。

◀手前の手と分銅を大きく描き、パースをつける。鎌を支点にして分銅を投げた瞬間をとらえた図。

▶鎖で相手の武器を絡めとった！　相手もこちらも自分の武器を離さないので、鎖はピンと直線的に張られる。

▲鎌をメインにして戦うときは、鎖や分銅が邪魔にならないようにたぐり寄せて。

# 馬はどんな風に活躍したの？

◆日本の武器の歴史を辿ると、あらゆる合戦の場面で馬が活躍していることが分かります。「武芸十八般」にも、弓・馬・槍・剣…とあるように、馬は戦友でした。ここでは馬が活躍した主要な二つのシーン、「騎馬戦」と「流鏑馬」について紹介します。

## 騎馬戦

馬上では、下緒で腰に佩くことのできる太刀を使うことが多い。打刀を使用したとしても、やはり腰には差さず、太刀のように下緒を使って腰に下げた。騎乗するときは、刀が馬に当たらないよう、馬の右側から乗る。合戦場では、馬も前足で敵を攻撃するなど、武将と共に戦った。

### ◆馬上での抜刀◆

抜刀の際は、馬に当たらないよう、大きく右に引きながら抜く。

騎馬戦

馬の首を斬らないように注意！

鎌倉時代に、笠懸、犬追物などと共に武士の間で流行した、馬に乗りながら三つの的を射る競技。一時衰退したが、徳川吉宗の時代に復興され、現代にも続く行事となった。弓馬術は、武士、武将のたしなみとされ、実戦においても平安時代は馬上の一騎打ちでは弓を使うのが主体であった。源平合戦では身を乗り出して正面の敵を狙うこともあったという。

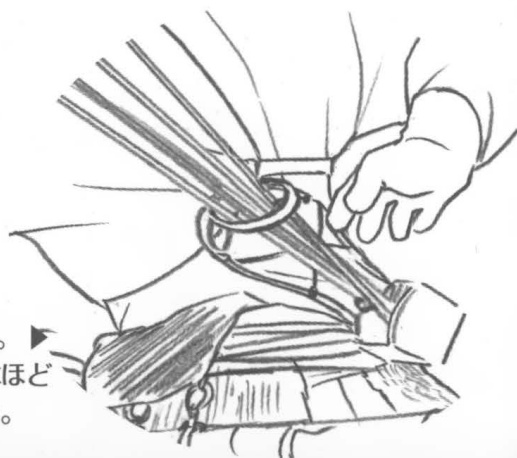
# 流鏑馬

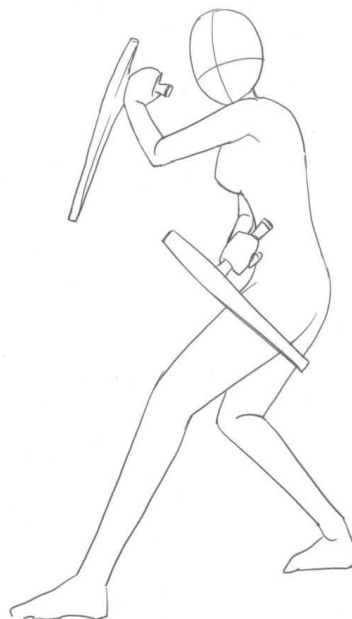
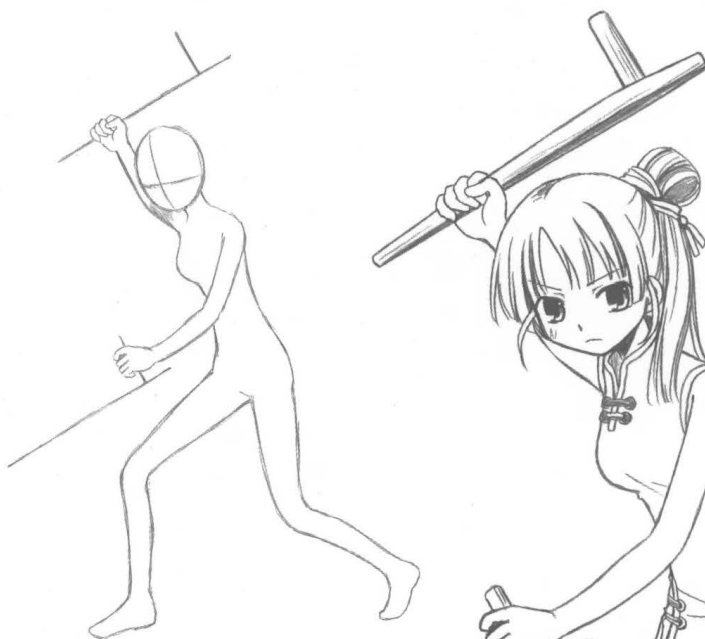
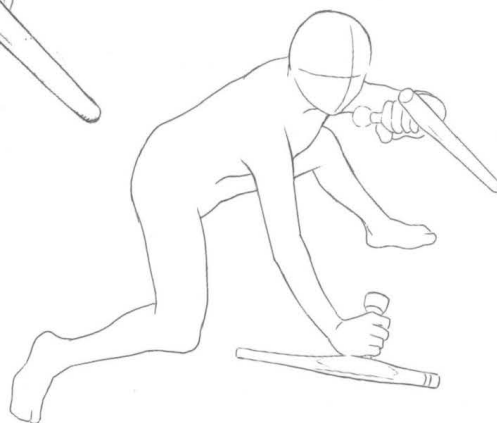
### ◆射手の後ろ姿◆

弓馬術では、矢は「箙」という容れ物に差し、射手は鏃のほうから下向きに、矢を引き抜く。

矢を引き抜く向き

箙

箙の細部。矢は、十本ほど収納できる。

# ◆トンファ

琉球古武術に伝わる、木製の武器。長さは約50cmで、二対で使うことが多い。突起部分を握って振り回したり、長い部分を持って相手を叩いたり殴ったりする。

◆盾のように構えることで攻撃と防御を同時に行う。

▶長い部分を持って構え
ることもでき、戦い方の
バリエーションは広い。

## ◆銃と刀

幕末期には刀と小型銃が共存し、地面に立てた刀の鍔(つば)に銃を乗せて安定させ、発砲することもあった。しかし、大半はフィクションで、両手で武器を扱うという二刀流に通じる魅力があるため、創作で好まれてきた題材である。

▶銃口は常に相手を。刀は銃と反対を向ければ背後の守りも完璧。

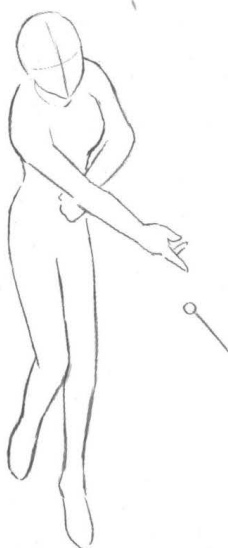
五 その他

江戸時代に発達した、鉄製の扇。骨が部分的に鉄で出来ていた。実際に開くものと、開かないものがあった。長さは 18 ～ 45cm。重さは 0.8 ～ 1.5kg。

▲一見優雅な鉄扇は、お姫様キャラに最適。「扇に見えて実は武器」という意外性がギャップとなり、個性が出る。

▲男性に扇を持たせると物静かで端正なイメージになる。一見控えめだが、実は……というキャラに。

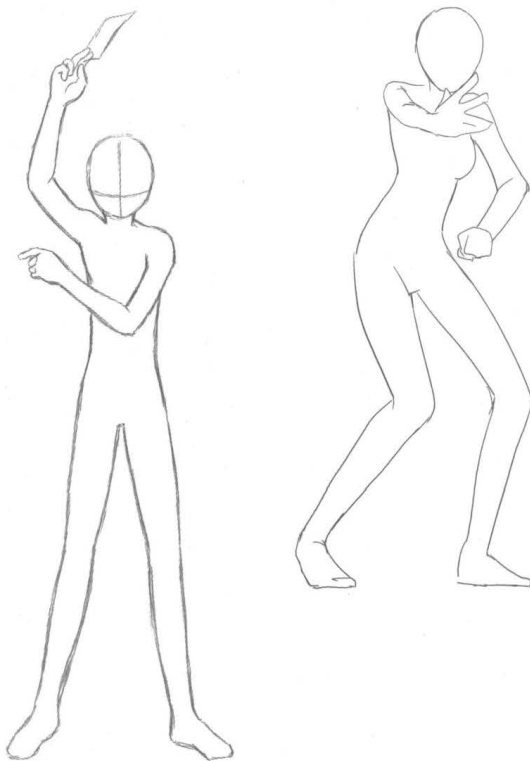
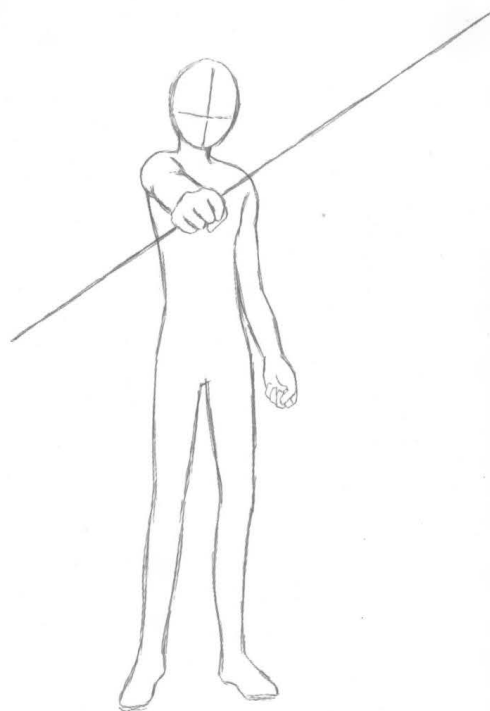
## ◆かんざし

かんざしを棒手裏剣のように投げるのはドラマの世界だけのことかと思いきや、実際に、「くのいち」が町娘や女中、芸人に扮して屋敷に潜入した際、鉄で出来たかんざしを武器にして活躍したという。くのいちに限らず、女性が持って不自然ではない、数少ない武器であったとされる。

◆護身のため、とっさに抜いて敵を刺したり、手裏剣のように投げることもあった。

# ◆おふだ

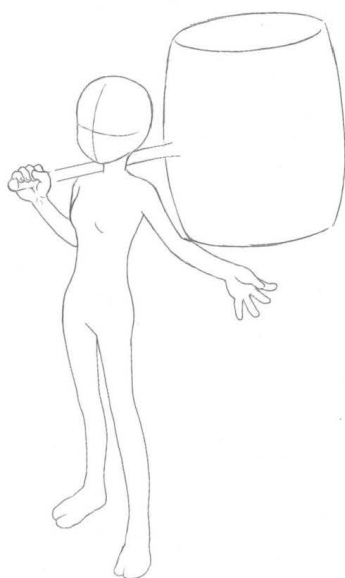
ファンタジー作品では、あらゆる職業の人が身近なものを武器にして戦うシーンがよく見られる。「おふだを投げる」、「錫杖(しゃくじょう)で攻撃する」なども、その一環だ。

五 その他

## ◆錫杖

▼錫杖の先を光らせて、魔力が宿っているかのような表現に。錫杖の輪の数は、四個〜六個。数によって信仰する対象が変わる。

## ◆槌(つち)

◆槌(つち)は、釘や鉋(かんな)を打つための道具だが、それを巨大化させて武器としている。さらに、小さな女の子に持たせることで一層、フィクションならではの意外性が増す。

五 その他

## ◆仕込み刀

▼三味線に刀を仕込むのは創作と思われるが、杖や煙管（キセル）、火箸（ひばし）など、身近な日用品に刀を仕込んだ変わり武器は実在した。どれも相手の意表をつくために、創意工夫を凝らした跡が見られる。

## ◆おおぬさ

▲巫女の必携アイテム、おおぬさ。この絵では、大きさ・量ともに倍増させた紙垂（しで）の中に、鎌を仕込んでいる。

# まだまだある和風武器

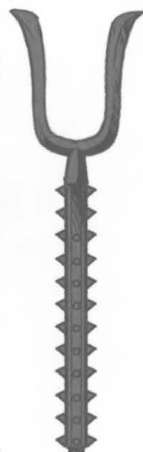
◆第五章で紹介した武器以外にも、日本には多種多様な武器が存在しました。以下は、章内で紹介しきれなかった武器の一部です。中には、現代にもその名残があるものも。

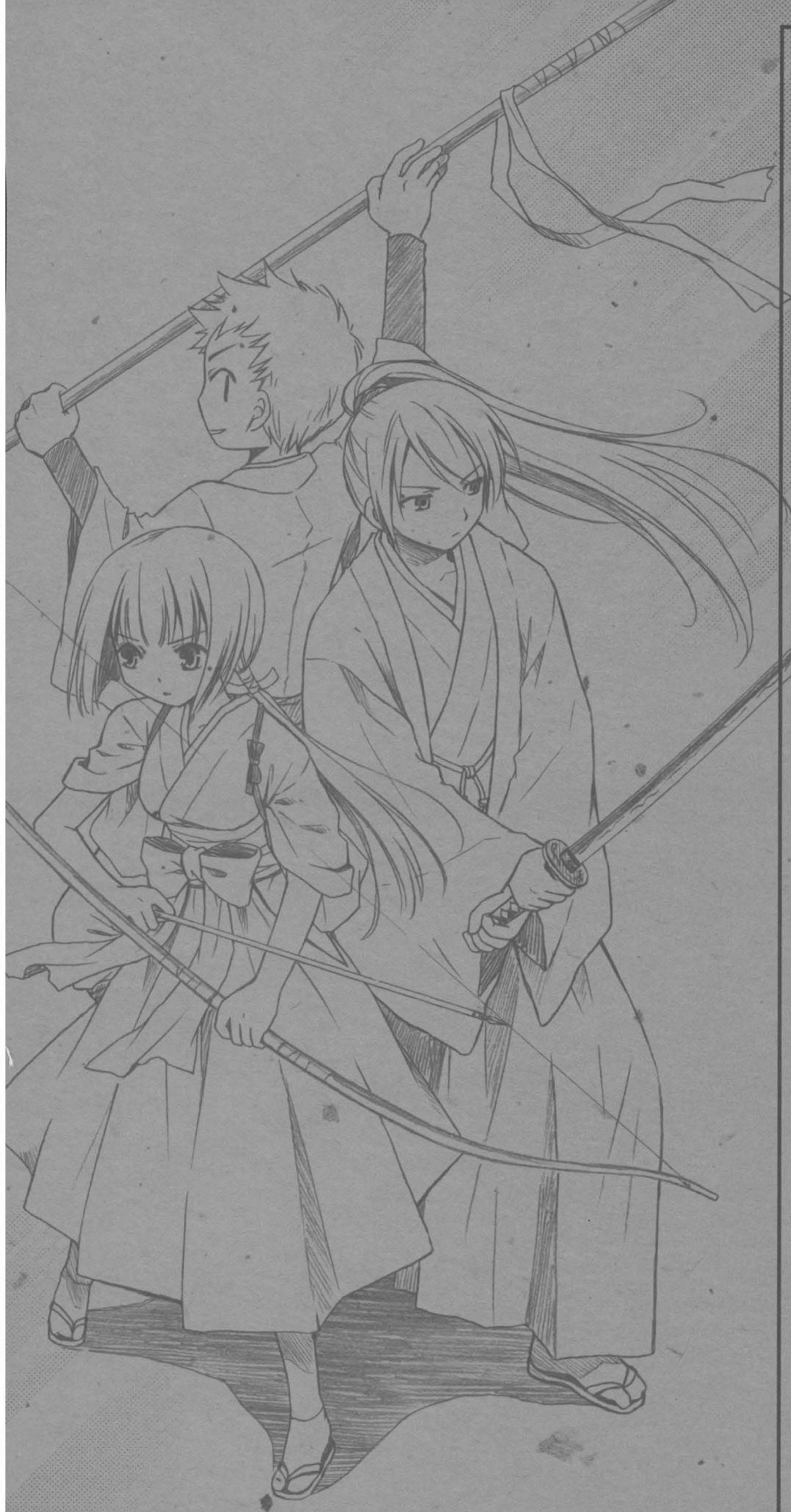
**▼鍬**（くわ）
農具だが、琉球古武術では正式に武器として使用されている。

**◀竹槍　約4m**
竹の先端を斜めに削って、突き刺せるようにしたもの。古くは戦国時代に、農民による一揆の際に使用された。第二次世界大戦中は、本土決戦に備えて、民間で竹槍の訓練が行われた。

**◀吹き矢筒　約2m**
徳川吉宗の世に使われた、長い吹き矢筒。二人がかりで筒を持ち、狩りの際に獲物を狙って矢を吹くという。ちなみに、忍者が使う吹き矢は、尺八や笛を流用したもので、致命傷となるよう、トリカブトを塗った矢を吹いた。

**▲寸鉄**（すんてつ）
輪の部分に指を通し、手のひらに隠し持った鉄製の武器。分銅鎖（ふんどうぐさり）、手之内（てのうち）と共に、「隠し武器三種の神器」と称された。

**▲手甲鈎**（てこうかぎ）
**全長 16.5cm　重さ 125g**
忍器のひとつで、樹木や柱に登るために両手にはめたものとされるが、実際にはあまり効果はなかった。むしろ、金属製の爪で敵をひっかいたり、相手の武器をねじり奪うなど、防御のときに役立ったと思われる。

**▲刺又**（さすまた）　**2～3m**
犯人を押さえつけるもの。突棒（つくぼう）、袖搦（そでがらみ）と併せて、「捕物（とりもの）の三道具」と呼ばれた。
現代でも、学校などで防犯用のさすまたを常備しているところは多い。

# 第六章 群像

## ワンポイント解説

◆満月をバックにした夜空で迫力満点！

## ワンポイント解説

◆刀の衝突を中央に配置した構図で、戦いの場面が迫力満点に！

◆攻めているキャラクターの不敵な笑み、攻撃を受けた人物の真剣な表情で、優劣が表せます。

◆手前の人物がまだ鞘を握っていることで、抜いて間もないうちに攻撃を受けた、もしくは不意打ちをくらったような状況を表現。

## ワンポイント解説

◆三人で互いの背中を守るような構図にすると、信頼・結束感の溢れるイラストになります。

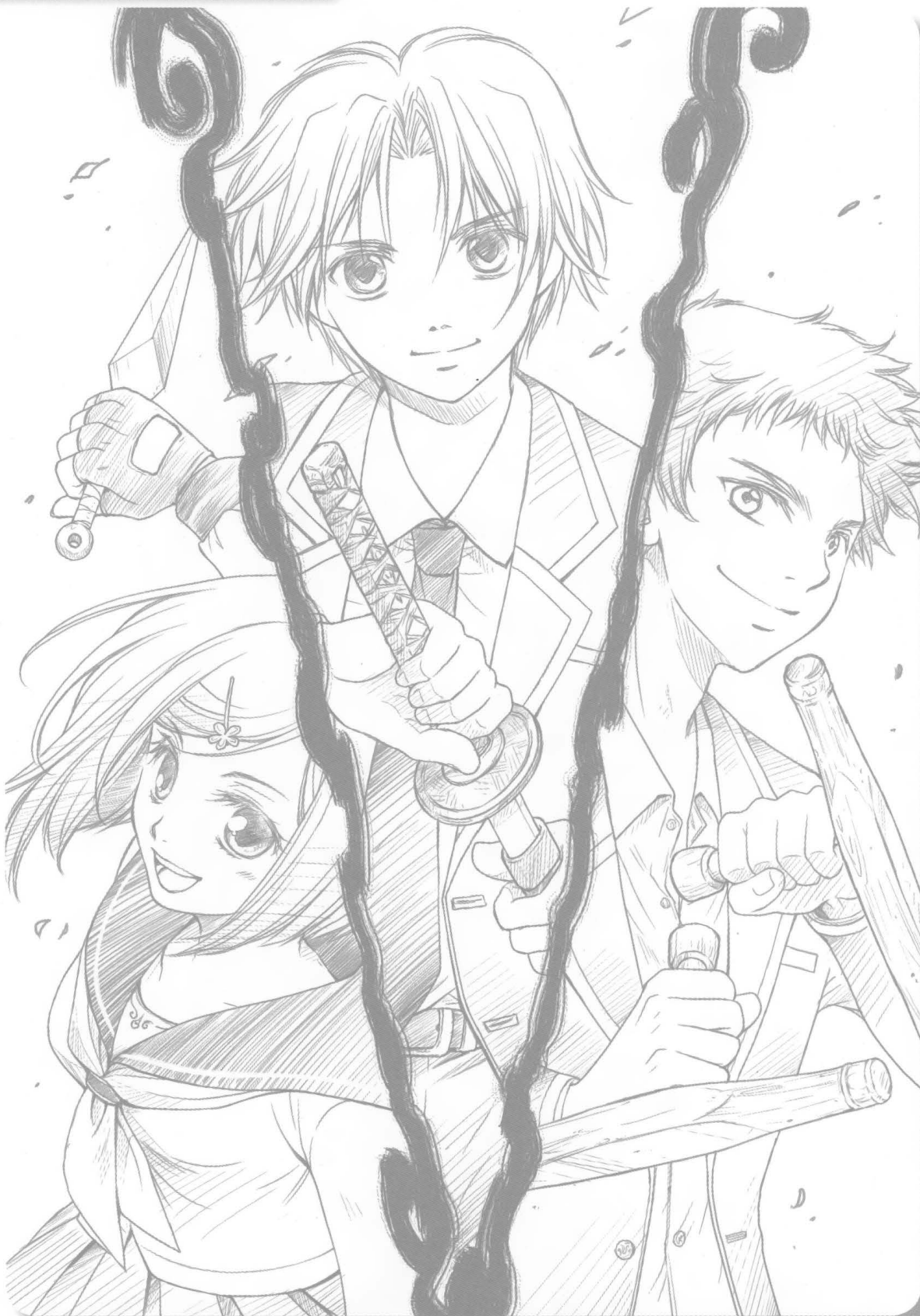
◆険しい表情だけでなく余裕の笑顔のキャラがいることで「厳しい戦いだけど勝てるはず！」という希望あるイメージの絵に。

◆それぞれが別の武器を持つことで個性が出ています。キャラクター同士の関係性を考えながら描きましょう。

◆ただ武器を持たせるにしても、持ち方や、それに適した衣装を着せることで、場面に説得力を持たせることができます。

◆静止してるポーズのなかでも、髪や布などの動きで緊迫感のあるイラストに。

## ワンポイント解説

◆主人公は中央に配置し、和風武器の代表格である刀を持たせることでメインキャラの印象に。

◆女性に使いやすいクナイで身軽なキャラに。笑顔＋グローブの着用で、武器に慣れているイメージを持たせることができます。

◆余裕の表情＋やや特殊な武器のトンファを扱っていることで、とても強くて頼れるサブキャラ、という印象に。

## ワンポイント解説

◆三角形の構図で、仲間の絆とストーリーの広がりを予感させます。

◆脇を固めるキャラクターたちにも、それぞれに設定を与えて生き生きと描きましょう。愛用している武器、表情やポーズからも、性格が伝わってきます。

◆一番奥にくるキャラクターには、レアな「おおぬさ」を持たせて、後ろでも目立つようなインパクトを。ボリューム感もあり、全体の構図を引き締める効果もあります。

◆主人公にはやっぱり刀！着物は尻端折り（しりはしょ）をして、動きやすくアクティブな印象に。

◆女子の護身用武器・なぎなた。あえて手前のキャラクターに持たせることで、上まで伸びた武器が活き、躍動感のある構図になっています。

## ワンポイント解説

◆主人公を前列に全身で配置し、その脇を主要な人物から順に固めていくレイアウト。顔のアップで登場する人物は、どこか意味深なイメージに。

◆さりげなく持ってるような武器でも、手前に向けることで迫力が出ます。

◆最後列のキャラクターは、大きく広げた両手でアグレッシブな印象にして、埋もれないように。

◆着物にフリルを加えたり、丈を短くアレンジすると、キュートな感じに。

◆和風の衣装で華やかな印象に。武器の鉄扇(てっせん)でも、口元にあてると色っぽい印象になります。

◆手慣れた様子で刀をかつぎ、余裕な笑顔で頼もしそうなキャラクター。主人公の横にいることで、重要な人物だということが分かります。

# おわりに

「時代物の武器」というと、まず刀が浮かぶものですが、実際は、たくさんの種類の武器が存在しています。本書では、いくつかの武器を紹介しましたが、斧や鉄拳など、紹介しきれなかったものも数多くあり、本書の制作は、武器の世界を概説する目的で始めたものの、かえってその世界の奥深さを実感する機会となりました。身軽さを追求した手裏剣に、万能武器のクナイや、飛び道具兼刃物の鎖鎌、女性が護身用として使うなぎなたなど、状況に応じてさまざまな工夫をこらした武器が数知れずあり、それぞれがその時々の日本の歴史と密着に結びついていること、そして当然ではありますが、そのすべてに着物が似合うのが大きな魅力であると感じました。

ところが、幕末期あたりからこれらの和風武器は次第に陰をひそめ、西洋化、近代化の流れから、銃や戦闘機など、遠距離でターゲットを狙える効率のいい武器に立場を追われていきました。しかし、日本古来からの武道は、戦場を離れた今も、剣道や弓道、槍術などの武芸として親しまれ、また、日本刀で言えば柄や鞘の拵えの美しさから、観賞用として多くの愛好家に支持されています。もちろん外国にも、刀剣などに装飾を加えたものはありますが、日本刀などのシンプルで粋なフォルム、手先の器用さを活かして施された細やかなあしらいなどが、日本国内外で広く評価され、浸透していると言えるでしょう。テレビや映画の時代劇が愛されているのも、ストーリーの面白さはさることながら、弓や手裏剣などの和風武器の魅力が一役買っている部分が大きいことは言うまでもありません。自分や大切な人の身を守り、忠義をつくすための武器。命のやり取りを担う武器に、さまざまなドラマがあるのは当然のことと思えてきます。

本書では、和風武器の正統な扱い方や詳しい製造方法にまでは触れず、あくまでも創作のための概要に終始していますが、この本を読んだ後に時代劇作品を見ると、今までより一層、武器の扱い方に注目したり、今まで全く興味なかった和装や所作の部分に注目するようになったり、これまでと違った見方ができるようになるのではないでしょうか。みなさまの今後の創作活動に、武器というアイテムが新しい変化をもたらすことができれば、この本を制作しました筆者一同、なにより嬉しく思います。これからも、さまざまな機会に訪れるであろう和風武器との出会いを、存分に楽しんで頂ければ幸いです。

## 著・イラスト◆両角 潤香(もろずみ じゅんか)

東京都出身。一般企業に勤めながら漫画執筆を並行し、その後フリーの漫画家に。アンソロジーコミック等を経て、電撃コミックグランプリ入選をきっかけに少年誌を中心に活動するようになる。
単行本に『アパシー学校であった怖い話1995　殺人クラブリベンジ』（アスキー・メディアワークス）など。現在、アスキー・メディアワークス社の電撃系各誌にて連載中。著書に『アタリ革命』『アタリ革命２』（ともにマール社刊）。

ホームページ…http://morozumix.com/

## 著・イラスト◆みずな ともみ

福岡県出身。ゲーム会社のグラフィッカーを経てフリーの漫画家・イラストレーターとして活動を開始。その他、キャラクターデザイン、企業用イラスト、児童書挿絵なども務める。
単行本に『いたずらまじょ子の大冒険』（ポプラ社）『ちょー！ えど幕末伝』（芳文社）など。著書に『アタリ革命』『アタリ革命２』（ともにマール社刊）。
現在４コマ誌にて連載中。

ホームページ…http://mizutomo.com/

## 監修◆早瀬 重希(はやせ しげき)

10歳から始めた武道を活かし、16歳でアクション業界に入る。その後、アクションチームのインストラクターを経て、香港へ渡航。香港アクション映画を基盤として活動する。現在、出演のみならず、ビデオ、CMのアクション・コーディネート、アクション監督に携わる。有限会社Uコーポレーション取締役、アクションチーム「RAL'C」主催。

Uコーポレーション：
http://www.ucorporation-jp.com/

# 執筆陣紹介

## イラスト◆カリハ

富山県出身。テレビや劇場用アニメの原画・演出を手がけた後、コンシューマーゲームのキャラクターデザイン、イラストを担当。

ホームページ…http://excaliper.sakura.ne.jp/

## イラスト◆貴月 未来(きづき みき)

静岡県出身。フリーの漫画家・イラストレーター。
単行本に『グランドグレイス』（エンターブレイン）、『エウレカセブン～グラヴィティボーイズ＆リフティングガール』（角川書店）など。
（株）WeMadeOnlineのMMORPG「シールオンライン」のビジュアルイラストや、WEB４コマなど。

ホームページ…http://mikik.main.jp/

主要参考文献（順不同）：
『図録・近世武士生活史入門事典』武士生活研究会編　柏書房
『槍・薙刀入門』飯田一雄著　光芸出版
『日本武道大系　第七巻』今村嘉雄著　同朋舎出版
『江戸時代　武士の生活』進士慶幹編　雄山閣出版
『絵解き　戦国武士の合戦心得』東郷隆著　講談社文庫
『絵でみる時代考証百科』名和弓雄著　新人物往来社
『使ってみたい武士の作法［増補版］』杉山頴男著　並木書房
『もっとうまくなる！　弓道』　松尾牧則著　ナツメ社
『見る・学ぶ・教える　イラストなぎなた』財団法人全日本なぎなた連盟著　五月書房
『基礎から始める　殺陣・アクション入門』松濤アクターズギムナジウム監修　雷鳥社
『決定版　図説・日本武器集成』学習研究社
『決定版　図説・忍者と忍術　忍器・奥義・秘伝集』学習研究社
『日本の剣術』歴史群像編集部編　学習研究社
『別冊宝島 574 号　宮本武蔵伝説』宝島社
『武器事典』市川定春著　新紀元社
『武器　歴史・形・用法・威力』ダイヤグラムグループ編　マール社

**戦う！**
**和風武器イラストポーズ集**

2010 年 12 月 20 日　第 1 刷発行
2011 年　5 月 20 日　第 3 刷発行

著　　者　両角 潤香　みずな ともみ
発 行 者　山崎 正夫
印　　刷　株式会社平河工業社
製　　本　株式会社渋谷文泉閣
発 行 所　株式会社マール社
〒 113-0033　東京都文京区本郷 1-20-9
ＴＥＬ　03-3812-5437
ＦＡＸ　03-3814-8872
http://www.maar.com/

ISBN978-4-8373-0530-9 Printed in Japan


●資料用武器協力：高津装飾美術株式会社

●装丁／アイコン：
ヨーヨーラランデーズ（鈴木陽々・川井ララ）

●編集：
井上 ななみ（株式会社マール社）

# 戦う！和風武器イラストポーズ集

著 両角潤香　みずなともみ
監修 早瀬重希 アクションチームRAIC主宰

マール社

戦う！和風武器イラストポーズ集

著 両角潤香　みずなともみ　監修 早瀬重希

マール社

9784837305309

1923071015003

ISBN978-4-8373-0530-9
C3071 ¥1500E

マール社

定価：本体1,500円（税別）

戦国・時代物ファンのための

## 作画資料、見参!!

「日本の武器を持ったキャラのかっこいい決めポーズが描きたい！」でも、想像だけで武器や構えを描くのは難しい……そんな友人のために、日本の武器を持った決めポーズのイラストを200ポーズ以上収録。おまけのアタリ絵を活用して、あなただけのポーズを描いてみよう！

【収録武器】日本刀・二刀流・槍・なぎなた・手裏剣・クナイ・弓・鎖鎌・トンファ・鉄扇ほか